AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 4 EYLÜL 1990 15.000.-TL. (KDV dahil)

KORSANLAR
MODEMLER
ANİMASYON
PRO-MIDI

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

DELUXE PAINT 8-9
ANİMASYON PROGRAMLARI
DELUXE PAINT III 10-12
FANTAVISION 13-15
MOVIE SETTER 16-17
VİDEO SCAPE 3D 24-25

Müzik

SOUNDSCAPE PRO-MIDI STUDIO 76-79

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA BASIC 30-32
C 42-45
ASSEMBLER 58-60

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 46-47
AMIGA DONANIM
PC KARTLARI 62
HARDDISKLER 63-65

ÖZEL

XCOPYIII 18-19
AMIGA&TELEKOMÜNİKASYON.. 26-29
KORSANLAR 34-37
BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?.. 38

OyUN TANITIM

PLAGUE 80
PYRAMAX 81
DAN DARE III 82
FLIMBOS QUEST 83
THE HUNT FOR RED OCTOBER 84-86
WORLD CUP 90 87
STREET ROD 88-89
UNREAL 90-91
SHADOW WARRIORS 92-93
PIPE RIDER 94-95
ROCKSTAR 96-97
688ATTACKSUB 98-100
MIDNIGHT RESISTANCE 101-102
RED STORM RISING 104-105

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-7
NEDİR BU WORKBENCH? 20-23
OKUR MEKTUPLARI 39
AMIGADOST 54-56
AMIGA SALATASI 70-72
RESİMLİ ROMAN 110-111

İŞ DÜNYASI

SUPERBASE PROFESSIONAL 66-69
MIAMIGA FİLE III 50-53

PROGRAM DÜKÜMLERİ

MEKİK 106-108
RENKLER 109

AMIGA DÜNYASI

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YAYIN DANIŞMANI
LÜTFİ BİRSES

HALKLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

REKLAM SORUMLUSU
DUYGU AKIN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

ANİMASYON
TUNÇ DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

KATKIDA BULUNANLAR
LEVENT ÇOBAN
LEVENT DEMİR
TAMER DİNÇER

TEKNİK ÜRETİM
ECEM
BASKI-TASARIM
GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No: 16 K: 4
Cağaloğlu-İST. Tel: 511 32 86

RENK AYRIMI
AS GRAFİK Tel: **516** 25 98

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mh. Mühürdar Cad.
Kaptan İş **Merkezi** No: 54/15
Kadıköy-İST. **Tel:** 338 08 95

Dergimizde yayınlanan yazıların tum sorumluluğu yazara, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir

BAŞBAŞA

Merhaba Sevgili Amiga'cılar,

Bu ay yepyeni sürprizlerle sizinle birlikteyiz. Sizinle birlikte büyüyor, desteğinizle gelişiyor ve güzelleşiyoruz Bu ay bir forma daha ilave ederek dergimizi 116 sayfaya çıkardık Amiga öylesine engin bir bilgisayar ki, düşündüklerimizin tamamını gerçekleştirebilmemiz için inanın her ay bunun iki katı kadar dergi çıkartsak, yine de birtakım arzularımızı gelecek sayılara bırakmamız gerekiyor. Üstelik bir ayın bu kadar çabuk geçtiğini hiç böylesine farketmemiştik. Hepimiz günlerle, hatta saatlerle korkunç bir yarış içindeyiz. Hep size daha mükemmeli sunabilmek için.

Bu ayki ikinci sürprizimiz, dergimizle birlikte verdiğimiz hediye disket. Çeşitli demolar ve Fred Fish'in Public Domain disketlerinden seçerek hazırladığımız programlardan oluşturduk. Bunlar dışında şimdiye kadar dergimizde yayınladığımız Basic programları da disketin içerisine yerleştirdik. Beğeneceğinizi umuyoruz. Hediye disketimizi, şu anda en kaliteli markalardan biri olan VERBATIM'den seçtik. Bu konuda yardım ve desteklerini esirgemeyen VERBAT1M disketlerinin Türkiye temsilcisi ACC A.Ş.'ye: Fish disketleri konusundaki yardımlarından dolayı da COMMODORE Türkiye temsilcisi TELETEKNİK A.Ş.'ye bir kez de bu satırlardan teşekkür etmek istiyoruz. Böyle bir destek ve güvenle uçamayacağımız kapı, aşamayacağımız engel yok.

Artan sayfa sayımız bizi isteklerinizi doğrultusunda konulara ağırlık vermek, bazı konuların sayfa sayısını artırmak ve oyun sayfalarının dergi içindeki ağırlığı konusunda yeni arayışlara itti. Bu amaçla, bu sayı ve bundan sonraki birkaç sayıda en ideal dağılım şekline ulaşacağımıza inanıyoruz. Bu arada yine her konuda istek ve eleştirilerinize açık olduğumuzu tekrarlamama gerek yok herhalde.

Bu ay sürekli yazılarımız devam ediyor. Geçen ay biten Professional Vip yazısının yerine, bu ay MiAmiga File 11 programının tanıtımına başlıyoruz. Deluxe Paint II tanıtımı bu ay bitiyor, Deluxe Paint III'ün animasyon modunu da bu sayı vermeyi uygun bulduk. Bunun dışında, Fantavision ve Photon Paint adlı iki animasyon programının tanıtımını da bu sayıda bulabilirsiniz. Geçen ayki MIDI yazısının devamı gibi düşünebileceğiniz Soundsacape Pro Midi Studio 1.4, bu ayki müzik bölümümüzün konuğu. Özel yazılarımızda kapak konumuz Korsanlar var.- Hangimiz piyasada sürüp giden korsanlar hikayelerini merak etmiyor? Oyun açıklamalarımız, Amiga Salatamız ve Basic program dökümümüz her zamanki gibi bu sayıda da bizimle beraber.

Amiga'nın Masaüstü Yayıncılık alanında kullanımı giderek yaygınlaşıyor. Bu şu anda ne kadar sevindiriciyse, bu kadar geç kalınmış olması da o kadar üzücü. Amiga nın bu konuda yapabileceklerini bilenler, sistemler arasındaki fiyat farklarına bakıp haklı olarak üzülüyor tabii. Gerek Amiga'nın bu konudaki tanıtımında yapılan hatalar, gerekse Cağaloğlu nun tutuculuğu (biraz da haklıydılar belki..!) nedeniyle geciken Amiga kullanımının önümüzdeki günlerde yerleşip yerleşemeyeceği hepimizin merak ettiği bir konu.Çeşitli yerlerde bu konudc pılan çalışmalar, bize ufukta bir ışık olarak göründü. Gelecek sayılarımızda, biz de Amiga'nın Masaüstü Yayıncılık'ta kullanımına ayrıntılı olarak eğileceğiz.

Her şey gönlünüzce olsun....

Saygılarımızlai
AMİGA DÜNYASİ

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

Teleteknik HABERLERİ

COMMODORE'UN TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ TELETEKNİK, YAKINDA YENİ AMIGA VE QMS LASER PRINTER MODELLERİNİ PAZARLAYACAK. BU SİSTEMLERLE İLGİLİ HİZMETLER KONUSUNDA DA TELETEKNİKTE ÖNEMLİ ÇALIŞMALAR YAPILMAKTA. BU BAKIMLARDAN 1990 TELETEKNİK'İN AMIGA İÇİN ATILIMLAR YILI OLACAK.

Teleteknik, yurt dışındaki gelişmelere paralel olarak, merakla beklenen yeni AMIGA 3000 modelini ve QMS 410 lazer printer'i oldukça kısa bir sürede ithal ederek piyasaya sunmaya hazırlanıyor. AMIGA 3000, etkileyici donanımı, yeni işletim sistemi ve makineyi AMIGA yapan özellikleriyle, alışılan biçimde, çok geniş bir yelpazede profesyonel hizmetler verebilecek. Türkiye'de, başta masaüstü yayıncılık ve multimedia alanları olmak üzere parlak bir gelecek vaadeden AMIGA ailesinin bu en yeni üyesi.hem AMIGA ortamına alışanlar hem de AMIGA kavramına yabancı olanlar için mükemmel bir seçim ve diğer sistemler için zorlu bir rakip olacağa benziyor. Teleteknik'te AMIGA'yı en iyi şekilde desteklemek için yoğun faaliyetler içinde. Masaüstü yayıncılık konusunda GOLD DISK'in Professional Page programının 2.0 versiyonu yakın bir zamanda tamamen Türkçeleştirilmiş olarak AMIGA 3000'lerle beraber sunulacak.Bu arada 12 ayn popüler AMIGA programının Türkçeleştirilme çalışmaları bu yıl sonuna kadar tamamlanmış olacak. Bu programlar içinde Profcssional Page ile uyumlu Transcript kelime işlem programı da bulunuyor.

AMIGA3000'e masaüstü yayıncılık alanında bir başka destek de, yeni QMS 410 laser printer. A3 sayfa boyutunda çıkış imkanı ve daha hızlı bir basım süresi sunan yeni printer, Motorola 68020 üzerine dayalı olarak çalışıyor. Fiyatının da oldukça düşük olması printer'i daha çekici yapıyor.

Bu arada Teleteknik AMIGA yeni sistemleri tanıtma hazırlıkları içinde.Teşvikiye'deki Sistem ve Hizmet Satış bölümünde her ay periyodik olarak tümüyle masaüstü yayıncılık paketiyle hazırlanan 'Teleteknik'ten' adlı bültende, AMIGA konusundaki en yeni gelişmeler ve aynı zamanda şirket bünyesinde sürdürülen çalışmalar hakkında bilgiler veriliyor. Bu bültenin Ağustos sayısında masaüstü yayıncılık paketinde 73 adet fontun kullanılabilir hale getirildiği haberi yeraldı. Bu fontları kullanarak hazırlanan dokümanlara Çemberlitaş'taki Kubbealtı Vakfında 2400 DPI çıkış verilebiliyor.

Teleteknik'teki yenilikler konusunda kendisiyle görüştüğümüz Sistem ve Hizmet Satış Bölümü Müdürü Metin Arghan, AMIGA3000 ile ilgili olarak; "Commodore, AMIGA3000'le AMIGA pazarının ve AMIGA kullanıcılarının geleceğinin garantisini verdi. Teleteknik AMIGA 3000 ile masaüstü yayındık alanında amaçladığı pazar payını elde edecek." dedi.

Teleteknik'teki masaüstü yayıncılık uygulamanndan biz de gelecek sayılanımızda bahsedeceğiz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

THE ART DEPARTMENT

Eğer yeni ve güçlü masaüstü yayıncılık paketleri sizde masaüstü yayıncılığa başlama arzusu uyandınyorsa, Amiga'nızla sandığınızdan çok daha fazlasını yapabilirsiniz. Amerikan yazılım firması ADSG'-nin The Art Department programıyla ister bol resimli bir dergi hazırlayın, ister dergi kalitesinde renk ayranı yapın.

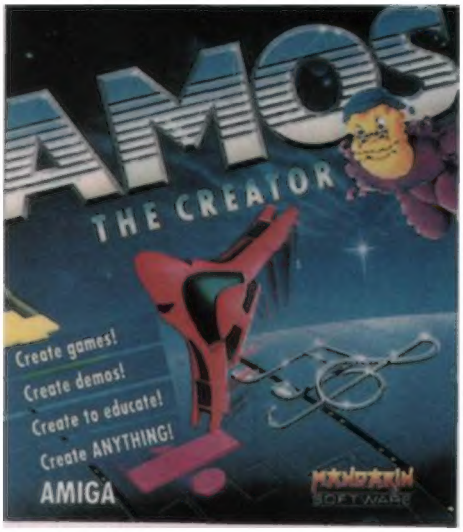
The Art Department, Amiga grafikleri üzerinde yaptığı çeşitli işlemlerle, onları masaüstü yayıncılıkta kullanılabilir hale getiriyor. Çok gelişmiş renklendirme modüllerine sahip olan programa IFF, Extra Half Brite, 21-bit Digiview, AHAM, SHAM, Dynamic HAM, ARES ve Dynamic HIRES ekran formatlanndaki resimleri yükleyebiliyorsunuz.

Programın bir diğer üstünlüğü, resimleri şu an mevcut herhangi bir rendering programından daha hızlı, olarak görüntüleyebilmesi. Bu özellikleriyle The Art Department hem masaüstü yayıncılık hem de multimedia uygulamalarında kullanabilecek üstün ve ender bulunan bir yazılım olarak gözüküyor. Fiyatı $90.

ROT - LAND

New Zealand Story ve Rainbow Islands oyunlannı zevkle oynadıysanız, Storm firmasının arcade makinelerinden uyarladığı Rodland'i şimdiden aramaya başlayın.

Oyunda Tam ve Rit adlı sivri kulaklara sahip iki periyi kontrol ediyorsunuz. Amacınız ekranlardaki çiçekleri toplamak ve bu arada sizi engellemeye çalışan yaratıkları büyülü sopalarınızla durdurmak. Tabii her zaman olduğu gı bi bu oyunda da kademeleri geçtikçe bonus silahlar ve haklar veriliyor.



ATARI ST'lerdeki STOS programının Amiga versiyonu AMOS çıktı. Artık kolayca arcade ve adventure oyunları yazabilir, gözalıcı de molar hazırlayabilir ve jenerik efektleri yaratabilirsiniz. Üstelik bunları yapmak için ne çok iyi programlama bilmeniz, ne de aşın karmaşık bir programı kullanmanız gerekmiyor. Commodore 64*teki GAC programına benzeyen fakat çok daha fazla özelliğe sahip AMOS'la yapılabilenler arasında aynca Sountracker, Sonix parçalarını ve IFF sample'lannı çaldırmak, STOS programlarını Amiga'-ya aktarmak ve AMOS animasyon diliyle sprite, bob ve ekranları birleştirerek gösterme yeralıyor. Mandarin Software tarafından pazarlanan programın fiyatı, £50 ve programla birlikte Magic Forest ve Castle AMOS adlı iki oyun ücretsiz hediye ediliyor.

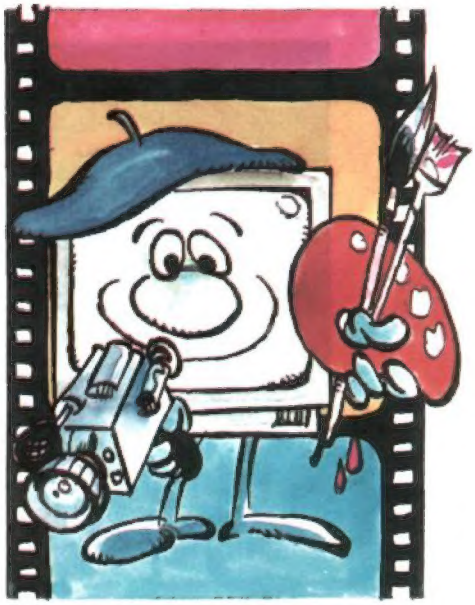
AMIGA 500 İÇİN 4 MB RAM KARTI

1.8 MB'lık RAM kartları henüz yeni çıkmışken İngiliz Spirit Firması 500 için 4MB internal RAM kartını üretmeyi başardı. İstenirse 512K, 1, 1J, 2 ve 4 MB olarak konfigüre edilebilen kart, 1/2 ve **1MB** chip RAM'lı FAT AGNUS'lara göre ayarlanabiliyor. Gary cipine yapılan ayrı bir lehim bağlantısına gerek duymadan çalışabilen kartı, yanında verilen disketle istediğiniz şekilde konfigüre edebilirsiniz. Kartın fiyatını RAM cipleri ile beraber £500'u buluyor.

GRAND 64 YENİ ŞUBESİNDE

Kadıköy'de hizmet veren Grand 64, Yine Kadıköy'de ZOMBİE BOYS adıyla yeni bir şube açtı. Zombie Boys grubu ile çalışmalarını sürdürecek olan Zombie Boys Compuer'de Amiga, Commodore 64 ve PC'ler ile bunların tüm yan ürünleri ve programlarının satışının yapılacağını belirten Kemal Takman'a çalışmalarında basanlar diliyoruz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER



DELUXE PAINT II

MEHMET ALİ ŞAHİN

Bu ay DELUXE PAINT II programın tanıtımının sonuna geldik. Ama gelecek ay değişik bir grafik programını açıklamaya başlayacağım. Geçen sayıda yaptığım bir duyuruyu burada tekrarlamak istiyorum. Eğer yaptığınız resimlerin bu sayfaları süslemesini istiyorsanız hazırladığınız eserleri bize gönderin. Geçen ay kaldığımız yerden devam edelim. Haydi DELUXE PAINT'i yükleyin ve mouse'unuzu kapın.

BACKGROUND MENÜSÜ

FIX: Arkaplan (Background) renginin sabit kalmasını sağlar.

FREE: Arka plan renginin istenildiği zaman değiştirilebilir konuma getirir.

PERSPECTIVE MENÜSÜ

DO: Brush olarak aldığımız resmi ya da parçayı persfektif kurallarına göre persfektif yapar. Şimdi bir deneme yapalım. Ekrana renkli olarak herhangi bir şeyler çizelim. Çizdiğimiz şekli fırça (brush) olarak alalım. Yukarıdan DO seçeneğini seçelim, ilk olarak dikkatinizi çeken şeyler, ekranın ortasındaki artı ve sağ üst köşede beliren üç tane sıfır olacaktır. Ekranda, fırça olarak aldığımız şekil büyüklüğünde bir kare göreceksiniz. Mouse yardımı ile kareyi ekranın her yerine taşıyabiliriz. Şimdi sıra sağ yukarıdaki üç sıfırın ne anlama geldiğini anlatmaya geldi, bu sayıların anlamı sırasıyla X, Y, Z koordinatlarının değerleri. Bu değerleri nümerik klavyeden şu tuşlara basarak değiştirerek fırçamıza persfektif verebiliyoruz:

	ARTTIRMA	EKSİLTME	SIFIRLAMA
X	7	8	9
Y	4	5	6
Z	1	2	3

Fırçanız istediğiniz şekle gelince mouse sol düğmesine klikleyerek ekrana basabiliriz.

FILL SCREEN: Fırçalarımıza istediğimiz persfektife vermeyi biliyoruz. Bu seçimi seçtikten sonra belirlenen koordinatlarla bütün ekran doldurulur. Tabii, bütün bu işlemler persfektifsel olur.

RESET: Önceden yapılmış ve ayarlan mış bütün koordinatları sıfırlayarak başlangıç durumuna getirir. Yanlışlıkla seçeyim demeyin sakın.

ANTI-ALIAS: Aşağıda bulunan üç seçenekten birini seçerek aktif hale getirebilirsiniz. Açılışta zaten seçenek 'NONE'dadır. Sırasıyla 'LOW' ve 'HIGH' seçilmiş fırçaların persfektifsel olarak ekrana basarken güzel gözükmesini sağlar. En iyi sonucu 'HIGH' verir. Basılan fırçanın kenarına 'SMOOTH' koyarak güzel bir görüntü sağlar.

ROTATION: Bu seçenek, altındaki diğeri iki seçenekle beraber kullanılır. Bunlar 'ABSOLUTE' ve 'RELATIVE'-dir. Yukarıdaki 'SMOOTH' efektini kullanırken bu seçimde de 'RELATIVEM kullanırsanız yaptığınız resimde kusursuzluk elde edersiniz.

FONT MENÜSÜ

STYLE: Ekrana yazacağınız fontun stilini belirlemeye yarar. Bu menüye girince aşağıdaki seçenekler çıkar.

BOLD: Harfleri kalınlaştırarak ekrana yazmamızı sağlar.

ITALIC: Harfleri sağa yatırarak ekrana yazmamızı sağlar.

UNDERLINE: Harflerin altına çizgi koyarak ekrana yazmamızı sağlar.

LOAD FONT DIR: DELUXE PAINT disketindeki fontların bulunduğu directory'i görmemizi sağlar. DELUXE PAINT 3'de bu menü yoktur. Bu menülerin hepsini tek bir hareketle çıkarabilirsiniz. Bu sihirli hareket sağ kenardaki uzun menüde bulunan ^{4}A' harfli kareye sağ mouse tuşu ile bir kere basmaktır.

PREFS MENÜSÜ

COORDS: Ekranda çizim yaparken kullandığımız mouse göstergecinin koordinatlarını görmemizi sağlar. Bu koordinatlarda sağ üst köşede çıkar.

MULTI CYCLE:Multi cycle kullana bilmemizi sağlar.

WORKBENCH: Workbench ekranına tekrar dönmemizi sağlar.

EXCLBRUSH: Multi fırça kullanabilmemizi sağlar.

Ehh. Sonunda menüler bitti. Şimdi sıra kısa bazı ipuçlarına geldi.

DELUXE PAINT'te aynı anda iki tane resim üzerinde çalışabilirsiniz. Yalnız iki resmin de paleti aynı palet olmalıdır. İkinci ekrana geçmeki çin M' tuşuna basabilirsiniz.

Diskete kaydettiğiniz resimlerden biri ni yanlışlıkla silerseniz ne yaparsınız DELUXE PAINT'te en son kaydedilei resmin daha önceki hali ve silinen resin her zaman disketinizde "BACKUP PIC olarak saklanır. Gerektiği zamar bu dosyayı yükleyerek resminizi geri ça ğırabilirsiniz.

Yaptığınız resimleri AEGIS IMAGES ve AEGIS ANIMATOR ile kullanmak istiyorsanız resim adlarının sonuna '.PIC' yazmayı unutmayın, bu işlemi ya 'RENAME' ile ya da resmi diskete 'SAVE' ederken sonuna ekleyerek yapabilirsiniz.

DELUXE PAINT'teki bir resmi printer'a aktarmak istersek PICTURE menüsündeki PRINT seçeneğini kullanırız. Yine aynı menüdeki 'PAGE SİZE' seçeneğiyle printer kâğıdının formatını ayarlarız.

DELUXE PAINT'in yeni versiyonları çıktıkça size değişiklikleri ve yenilikleri grafik programlan açıklamasının sonunda bahsedeceğim. Gelecek ay başka bir grafik programının açıklamasında buluşmak üzere hoşçakalın.

ANİMASYON
D PAINTIII ANİMASYON

Gökhan ŞENER

Merhaba arkadaşlar, değerli Amiga tutkunları. Yazının en başından Amiga'sı 512 K olan arkadaşları uyarayım; Deluxe Paint 3'ün animasyon menüleri 512 K'lık makinelerde "hayalet" adı verilen taralı bir şekilde gösterilirler ve kullanılamazlar. Amiga'nıza 512K'lık hafıza kartı eklerseniz, animasyon modunu kullanabiliriz tabii.

Hazır laf hafızadan açılmışken biraz terslik yapalım ve ANIM menusunun en son seçeneği olan "Method" ile başlayalım. Bildiğiniz gibi bütün çizgi film ve animasyonların her saniyesi belli miktarda karelerden oluşur, her saniye başına düşen kare sayısı arttıkça animasyonun kalitesi de artar. "Method" bizim bu kareleri hafızaya hangi metodla saklayacağımızı seçmemizi sağlar. Eğer "compressed" modda çalışırsak, Amiga resmettiğimiz tüm kareleri ayrı ayrı hafızaya aktarıp, hafızayı ziyan edeceğine yalnız birbirinden çok farklı kareleri (mesela iki ayrı arkaplan resmini) hafızaya doğrudan aktarır; diğer kareleri, bu ana karelere olan farklılıklarıyla hafızaya aktarırv e tabii özel bir kod kullanır. "Compressed" mod, hafızadan tasarruf sağlarken kaliteden kaybettirir. Bu modda filmin hızı pratik olarak 10 kare/saniye'yi geçememektedir, ayrıca filmin oynatılma hızı sabit değildir. Kareleri hafızadaki koddan hesaplatarak ekrana getirten Deluxe Paint özellikle çok büyük cisimleri hareketlendirirken, hız olarak 5 kare/saniye'nin altına bile düşebilmektedir. Fakat hafızanız 1 1/2 veya 2 megabyte değilse bu moda katlanmak zorundasınız, çünkü "expandet" modda 1 MB'lık bir makine ancak 10 kareyi hafızasında tutabilir. "Expandet" metoda gelince; bu modda, klasik animasyonda olduğu gibi kareler ayrı resimler olarak saklanır, hız veya kalite gibi sorunlardan da uzak kalırsınız. Ama bu modda gerçekten işe yarar bir şeyler yapabilmek için en az 3 megabyte lazım ve 1 1/2 megabyte'dan sonra da ancak bazı denemeler için kullanabilirsiniz. Anlayacağınız gibi bu mod daha çok profesyonelleri ilgilendirir, çünkü "megabyte'Mık bütçeler de genellikle onlarda bulunur. İyisi mi siz "compressed" mod ile idare edin.

Gelin yine mantıklı bir sıra ile ilerleyelim ve "Controls" isimli menüye bir göz atalım. Buradaki ilk seçenek "Set rate". Bu seçenek aktif edildiğinde ekrana bir pencere açılır, bu pencerenin içindeki sayının üzerine gelip mouse ile kliklerseniz bu sayıyı değiştirebilirsiniz. Bu sayı size her saniye kaç kere oynatılacağını seçme imkanını sağlar. Dikkat! Daha önce de söylediğim gibi "Compressed" modda gerçek oynatım hızı, seçilenin çok altında olabilmektedir. İkinci seçeneğimiz olan "Set range" ile de aynı şekilde sayıları girerek, oynatılacak film bölümünün nerden nereye olacağını seçebiliriz. Bu sayıları bir kez girdikten sonra "Range" kareciğiyle bu kısmın, oynatılacak kısmın olarak seçilmesini sağlayabileceğimiz gibi, "Ali frames" ile de girdiğimiz sayıları silmeden yine tüm filmin oynatılmak üzere seçilmesini, sağlayabiliriz. Bu menüdeki diğer seçenekleri mouse ise seçmeye gerek yok, aynı iş için ana harf klavyesinin l'den 6'ya kadar olan sayı tuşlarını kullanacağız (sayı klavyesindeki tuşların görevleri apayrı ...). 1 tuşu ile ekrandaki sayfayı bir öncekine çevririz. 2 ile de bir sonrakine. 3 tuşuna bastığınızda ekrana çıkan pencereye gitmek istediğiniz sayfa numarasını girip "OK" ile de o sayfaya gidebilirsiniz. 4, 5 ve 6 tuşları ile animasyonu üç ayrı şekilde ekranda oynatabilirsiniz, dikkat etmeniz gereken şey mouse'un imlecinin başlık çubuğunda (ekranın en üstünde menülerin çıktığı menü çubuğu) olmamasıdır. Aksi takdirde bu komutlar çalışmaz. 4 ile filmi sürekli olarak baştan sona oynatırsınız. 5 tuşu da filmi baştan sona oynatır, ama filmin son karesinde otomatik olarak durur. 6 kuşuyla da film baştan sona oynatıldıktan sonra sondan başa geri döner ve devam yani "ping-pong" yapar. 4 ve 6 da, film bırakırsanız sonsuza kadar süreceği için, filmden çıkışı sol mouse düğmesiyle gerçekleştirebilirsiniz.

Deminden beri animasyon kareleri aşağı animasyon kareleri yukarı anlatıp duruyorum ve pek çoğunuzdan "Tamam da, bu kareleri nasıl oluşturacağız?" diye yakınmalar geldiğini de tahmin ediyorum. Bu sorunuzun cevabını "Frames" menüsü içerir. Bu menünün seçeneklerini açıklamaya geçmeden önce iki hatırlatmam olacak. Birincisi, animasyon kareleri oluşturmak için o anki ekran ve "Spare" denen yedek ekranın aynı boyutlar ve renk sayısına sahip olması gerektiği. Aksi takdirde sinirbozucu bir hata mesajı alıp ekranları oluşturamıyorsunuz. İkinci uyarım ise büyük bir kolaylık. Klavyeden "A" tuşuna basılınca bilgisayar, sizin yukarıdaki menülerden seçtiğiniz en son işlemi tekrar eder. Bu, özellikle birazdan göreceğimiz "Add Frame" tipinde sıkça ve ard arda tekrar edilmesi gereken komutların kullanımı için büyük bir rahatlık sağlıyor. Neyse, ilk göreceğimiz seçenek "Add Frame". Yaptığı iş basitçe, o an ekranda bulunan karenin bir kopyasını, o kareden sonra, bir sonrakiyle arasına eklemesi ve gereken numaralama kaydırmasını yapması. Yani filmin sonuna olduğu kadar orta yerine de eklemeleri kolaylıkla yapabilirsiniz. Bir sonraki seçeneğimiz aslında basit gözüken, fakat dikkatsiz kullanılırsa bir animasyonu kolaylıkla çorbaya çevirebilecek bir komut olan "Set II"* işareti burada "sayı" anlamında kullanılmıştır. Ekranda çıkan pencereye animasyonun kaç kareden oluşacağını yazarsınız ve bilgisayar gerekeni yapar, ama ne yapar? Aman dikkat! Bu işlemi yaptığınız sırada ekrandaki o anki kare ve animasyonun oluştuğu kare sayısı büyük bir önem taşır. Eğer girdiğiniz sayı 1 veya 0 ise bu komut, aynı menüdeki "Delete AH" gibi çalışır ve tüm animasyonu yok eder (tabii ki önce söze sorarak ...). Eğer girdiğiniz sayı o anki karelerin sayısından büyükse, ekrandaki karenin kopyaları, ekrandaki ile bir sonraki karenin arasına, o anki kare sayısını girilen sayıya tamamlayacak şekilde kopyalanacaktır. Bu bir önceki cümleyi iyi kavrayın. Eğer durum tam tersi ise, yani girdiğiniz sayı, karelerin o anki sayısından küçükse, son kareden itibaren girdiğiniz sayıya inilene kadar, hafızada bulunan kareler yok edilecektir. Bakın, bu menünün de çoğu gitti azı kaldı bile ... "Copy to ali" o an ekrandaki kareyi tüm karelere kopyalarken, "Delete Frame" o anki kareyi yok edip, diğer kalan kareleri gerektiği gibi kaydıracaktır.

Ve bayanlar baylar, sıra geldi Deluxe Paint 3'ün 2d animasyona getirdiği en büyük kolaylığa, yani "Anim Brush"a. Anim Brush, yani animasyon fırçası temelde bildiğimiz fırçalara benzer. Animasyon fırçası da normal fırçalar gibi ek-

ranın kare biçiminde bir bölümü işaretlenerek hafızaya alınır, fakat hafızaya alınan tek bir alan değildir. îşaretlidiğiniz alanın altında kalan her kareye ait alan, o anki kareden itibaren sırayla hafızaya alınır. Fakat dikkat edilmesi gereken nokta, bilgisayarın son kareden sonra durmayıp, o an ekranda bulunan karenin bir öncesindeki kareye kadar ilerlemesidir. Animasyon fırçasını mouse tuşuyla her ekrana basışınızda, kendi belirlediğiniz bir tekrarı oluşturacak şekilde, hafızaya alınan alanlardan bir sonrakine geçilecektir (bu bir sonraki sizin istediğiniz bir sonrakidir, yani isterseniz 4. sonra 3. alan ekrana basılabilir. Ayrıca animasyon fırçası normal fırça gibi, standart fırçalardan biri seçildiğinde hafızadan silinmez. "Anim Brush" menüsündeki "Use" böyle bir durumda yeniden animasyon fırçasının aktive edilmesini sağlar. Aynı menüdeki "Free" ise tam tersini yapar ve o anda hafızada tutulan animasyon fırçasını siler. "Pick up" seçeneği ile çıkan imleci kullanarak bir animasyon fırçasının oluşacağı alanları belirleyip hafızaya kaydedersiniz. Animasyon fırçasının en önemli özelliğini ise, "Settings" menüsü ile ayarlayacağımız, tekrarlamanın ayarlanması oluşturur. "Settings" menüsünde karşımıza "Number of cells", "Duration", "Current" ve "Direction" adlı seçenekler çıkar. "Number of cells" hafızadaki alanların sayısıdır. "Duration" animasyon fırçasının, o anki alandan itibaren kaç alan geri veya ileri sayıp, daha sonra başa dönmesi gerektiğini tanımlamada kullanılır. "Current", o an hangi numaradaki alanı baz aldığımızı gösterirken "Direction" bölümündeki oklar saymanın ileri mi, geri mi ya da "ping-pong" modunda olduğu gibi bir ileri bir geri mi tekrarlanacağını bilgisayara girmemizi sağlar. Animasyon fırçası menüsünde bulunan load ve save seçenekleriyle de bir fırçayı kaydedebilir ya da yükyelebilirsiniz.

Sıra geldi, yine Deluxe Paint 3'ün yeniliklerinden olan "Move" menusunu incelemeye. "Move" menüsü kullanıcıya en az animasyon fırçası kadar bir kolaylık sağlıyor. Yaptığı iş, bir fırçayı alıp istenilen miktardaki bir kare aralığa 3 boyutta hareket ettirerek ve aynı zamanda 3 eksende döndürerek basmak. Tabii iş bununla bitmiyor; cisim hareket doğal gözüksün diye ivmelendirilip, kayıt isteğe göre ters veya düz yapılabiliyor. Hareketi karelere basmadan temsili olarak gösteren "Preview" seçeneği büyük kolaylık sağlarken "Fiil" ile ekranı fırça ile doldurup hareket ettirebiliyor. "Trails" ile hareketin peşinde iz bırakmasını sağlarken "Draw" ile de normal çizimi sağlayabiliyoruz. Yukarıdaki x,y ve z harfleri altındaki 6 sayı penceresine "Distance" (uzaklık) ve "Angle" (açı) değerlerini giriyorsunuz. "Count" size hareketin kaç kareye çizileceğini belirtme imkanı sağlarken "Ease--out" ve "Ease-in" ile hareketin yavaş başlayıp hızlanmasını ya da tam tersini tanımlayabiliyorsunuz. Daireden çıkan oku seçerseniz fırçanın (bu animasyon fırçası da olabilir) o anki konumu başlangıç alınıp, hareket ona göre çizilecektir. Daireye doğru gelen ok ise, fırçanın o anki konumunun hareketin son anını belirttiğini tanımlamaya yarar. Bunun dışında "Record"un altındaki oklarla çizimin kayıt yönünü belirleyebilmektesiniz.

Evet, sonunda tüm "ANIM" menusunun açıklaması bitti. Eğer Deluxe Paint'te takıldığınız yerler olursa dergideki diğer yazıya başvurun. Kısa bir süre sonra Animasyonla ilgili püf noktalarının anlatıldığı bir yazıda buluşmak üzere.

FANTAVISION

Gökhan ŞENER

Selam, sevgili animasyoncular. Umarım geçen ayki animasyon yazısı hoşunuza gitmiştir ve bu yazının yardımı ile güzel eserler meydana getirmişsinizdir. Ama eğer sabırsız bir insansanız, bu teknikler uzun ve zahmetli gelmiştir. Fakat üzülmeyin Amiga'da sizler gibi yarım saatlik bir çalışma sonrasında ortaya bir şeyler çıkarmak isteyen ve fazla profesyonel çalışmak istemeyenler için de hobby ağırlıklı basit ama güçlü programlar var. Zaten biz de geçen yazımızın sonunda bu programları tanıtacağımıza söz vermiştik. Ve madem söz verdik, lafı fazla uzatmadan bu ayki programlarımıza geçelim.

FANTAVISION:

Animasyon programlarını incelemeye başlarken, ilk sıraya Fantavizyon'u koymayı uygun bulduk. Bunun sebebi programın hem uzun süreden beri piyasada bulunması, hem de diğer animasyon programlarına göre nispeten ucuz olması. Fantavizyon basit ve az uğraşla güzel şeyler üretebilebilen, aynı zamanda da kullanmaya değer bir program.

Fantavision'u diğer animasyon programlarından ayıran çok önemli iki özelliği vardır. Her şeyden önce tüm kareleri tek tek çizmezsiniz. Sizin yapmanız gereken belli başlı bir kaç kareyi (Fantavision'daki adıyla, Frame) çizmektir. Program aradaki kareleri kendi hesaplayacaktır. Bu işleme tweening adı verilir. Fanta'nın ikinci özelliği ise, hareket eden şekilleri tanımlama biçimi ve bu hareketli imajların çizim şeklidir. Bunu birazdan ayrıntılı bir şekilde inceleyeceğiz.

Dilerseniz programa menülerden başlayalım. Ekranın üstünde dört adet meali bulunur.

PROJECT MENÜ:

Project menünün elemanları şunlardır:
About Fantavision: Size program hakkında bilginin yanı sıra, o anda mevcut olan boş bellek miktarını da verir.

Clear Everything: Yaptığınız her şeyi siler

Opea/Save/Clear Movie: Bir animasyonu disketten yüklemeye, diskete kaydetmeye veya ebediyen silmeye yarar.

Open/Save/Clear Background: Aynı işlemleri arka plan üzerinde gerçekleştirir.

Clear Sounds: Bütün ses efektlerini siler.

Quit: Programdan çıkış.

EDIT MENÜ:

İkinci menü olan "Edit" ise, bize çizim işlerinde en çok yardım edecek olan menüdür.

Undo: Son yapılan işlemi geçersiz hale getirir.

Cut/Copy/Paste Frame: Seçilen resmi silmeye ve kopyalarını çıkartmaya yarar.

Fakat eğer bir obje tanımlamış ve seçmişseniz bu seçenekler Cut / Copy/ Paste Object olarak değişir.

Clear: Seçilen objeyi siler.

Select AH: Ekrandaki bütün objeleri tek bir obje gibi kullanmanız İçin seçer.

Duplicate: Seçilen objenin bir kopyasını çıkartır.

Copy/Paste Palette: Renk paletini kopyalamaya yarar.

Show Expert Edit: O anda bulunduğunuz frame'in numarası ve yarattığınız obje sayısı gibi yararlı bilgileri ekranın üstünde belirtir.

OPTIONS MENÜ:

Modify Color Palette: Bu seçenek, ekranda Workbench/Preferences'takine benzer bir renk ayar ekranı görüntüler. Burada gözünüze hemen bazı farklı komutlar çarpacaktır. Bu komutların görevleri sırasıyla şunlardır:

Default: Yaptığınız bütün değişiklikleri geçersiz sayar ve palet ilk haline geri döner.

Shade: Herhangi bir renkten diğerine ton ton geçiş sağlar.

Swap: iki rengin yerini değiştirir.

Copy: Rengin kopyasını çıkartır.

Change Screen Format: Fantavisionda ekran çözünürlüğü 320x256 ile 672 x 552 arasında değişebilir.. Ayrıca Fantavision 2 ile 4096 arasında Amiga'daki tüm renk modlarında da çalışır.

Preferences: Bu menünün alt seçenekleri ise...

Default Tweens Per Frame: **Bu** sayı sizin verdiğiniz iki kare arasını, bilgisayarın kaç karede geçmesi gerektiğini belirler. Büyük sayılar daha yavaş ve hassas hareketler sağlarlar.

Points Per Circle: Çizilen bir dairedeki nokta sayısını belirler. Bu sayı Fantavisionda çok önemlidir, çünkü çizimlerin ayrıntılı olabilmeleri bu sayıya bağlıdır. Ama çok büyük sayılar da kullanım zorluğu meydana getirebilir.

Clone To End/Next: Film Penceresindeki clone seçeneğinin o anki karede bulunan resmi son karaye mi, yoksa bir sonraki kareye mi kopyalaması gerektiğini belirtir.

Objects Per frame: Bir ekrandaki maximum obje sayısını belirler.

Points Per Object: Bir objenin sahip olabileceği en fazla nokta sayısıdır.

Şimdi sıra geldi Fanta'nın kullanımına. Fantavisiyonu yakından tanıyınca, menülerdeki bazı karışık yerleri daha iyi anlayacaksınız.

Fantavision cisimleri sanki bir iple si-

nırlandırılmış gibi düşünür. Bu sebepten dolayı resim çizme anlayışı diğer programlardan oldukça farklıdır. Bence Fantavision ile nasıl resim yapabileceğinize bakmadan önce elimizdeki ikonların ne işe yaradıklarına bir bakalım.

Her şeyden önce şunu bilin ki, bu programda serbest elle çizim yoktur. Yaratmak istediğiniz cisimleri düz çizgilerle ifade etmek zorundasınız. Bu en başta insana garip gelse de, zamanla alışılıyor. Bu yöntemin en büyük özelliği ise, cisimleri oluşturan çizgilerin taban noktalarını, frame'den frame'e kolaylıkla değiştirebilmeniz ve normal bir el çiziminde zorlukla gerçekleştirilebilen efektleri hızla elde edebilmenizdir.

Fantavision'da yarattığınız şekilleri tıpkı noktalar arasına gerilmiş bir ip dizisi gibi hayal etmeniz gerekmektedir. Tool menüsündeki kalem size düz çizgiler çizerek obje tanımlama imkanı sağlar. Kalemle çizdiğiniz bir şekli bitirmek için, şeklin ilk noktasının yakınına tekrar kliklemeniz yeterli olacaktır. Bu işlemden sonra bilgisayar açık ucuda kapatacaktır. Şimdi objenin üzerinde bir takım sayılar göreceksiniz. Bu sayılar sırayla yarattığınız objenin numarasını ve o anki objenin toplam köşe sayısı belirtir.

Tool menüsünde, kalemden başka kare, dikdörtgen ve daire çizim aletleri vardır. Burada daire size geniş çizim imkanları sağlar. Daire üstündeki noktaları değişik yönlere çekerek (Bu işlem için noktanın üstüne gelin, eğer küçük bir el resmi çıkarsa noktayı hareket ettirebilirsiniz demektir.) kendinize ilginç şekiller yaratabilirsiniz.

Çizim sırasında size yardımcı olacak son iki seçenek de, el ve bıçak ikonlarıyla belirtilmiştir. El iki nokta arasına bir nokta daha eklemeye bıçak ise üzerinde bulunduğunuz noktayı yok etmeye yarar.

Tool menüsündeki diğer seçenekler ise, seçtiğiniz objelerin üç boyuttaki eksenlerde rotasyonunu ve büyüklüğünü hesaplar, ardından da ekrana objelerin bu yeni durumlarını basarlar. Bu ikonların hangi eksenlerde çevirme yaptıkları, ikonların şekillerinden bellidir. Bir objeyi seçmek için, seçilecek objenin üzerine gelip mouse'un sol tuşuna basmanız yeterlidir. Eğer birkaç objeyi birden, tek bir objeymiş gibi kullanmak istiyorsanız, size yardımcı olacak ikon, Tool menüsündeki pointer'dır. Pointer'ı seçtikten sonra, beraber kullanmak istediğiniz objeleri, açacağınız dikdörtgenin sınırları içine alın. Eğer tüm objeleri birden kullanmak istiyorsanız, edit menüsündeki select all'u bu işlem için kullanabileceğinizi de hatırlatırım. Objeleri bir şekilde seçtikten sonra, gerekli ikona klikleyin ve ardından kendinize bir eksen noktası seçmek için mouse'un sol tuşuna basın ve sonra tuştan parmağınızı kaldırmadan objenin yeni durumunu belirleyin.

Artık sıra işe biraz da renk katmaya geldi. Renk paleti ekranın sol alt köşesinde bulunur. Buradaki küçük oklar yardımı ile paleti yukarı ve aşağı kaydırıp değişik desenlerde boyama yapabilirsiniz. Bunun sağında bulunan ve sola bakan üç küçük oktan en alttaki background rengini, ortadaki objenin dolum veya iç rengini ve en üstteki de objenin sınır çizgilerinin rengini belirlemenizi sağlar.

Şimdi sıra son iki pencerede. Bu iki pencereyi beraber ele alacağız çünkü ikisi birbirleriyle içice kullanılıyorlar. Ve kullanım amaçları da animasyonun frame ve hareket düzenlemesini sağlamaktır. Film penceresinin alt seçeneklerinden ilki INFO. Bu seçenek ile o anki frame'in zamanlama ve tweening parametrelerini ayarlayabilirsiniz. Sonraki seçenekler Blank ve Clone. Blank sona boş ekran ekler. Clone menüdeki parametreye göre o anki ekranın aynısından sona veya bir sonraki ekrana bir tane daha ekler. Sound da animasyonunuzun o anki ekranına seçeceğiniz bir ses efektini ekler.

Ve en son pencere... Modes. Bu penceredeki seçenekler yardımıyla animasyonunuza görüntü efektleri ekleyebilirsiniz. Bu efektler renk dönüşümleri, yıldırım efekti veya iz bırakarak ilerleme olabilir, iz bırakma efekti, ekranda hareket eden objelerin diğer sıradaki kareye geçerken, arkalarında iz bırakmalarım sağlar. Yıldırım efekti ise bu izlerin kırpışarak yıldırım gibi bir izlenim bırakmalarını sağlar. Pencerenin sol üst köşesindeki dünya küresi, o anki frame için tanımlanmış efekt parametrelerinin tüm animasyon için geçerli olacağının seçilmesine yarar. Ayrıca bir objeyi seçtikten sonra, onun normal normal çizileceğini mi, yoksa background'da bir iz mi bırakacağını da tanımlayabiliyoruz.

MOVIE SETTER

Movie Setter'ı oldukça başarılı bir animasyon programı olarak nitelendirebiliriz. Kısa sürede iyi animasyonlar yapmak isteyen hobi sahiplerinin düşleri belki de bu programla gerçekleşecektir; çünkü bu program, Deluxe Paint'in "ANIM" menüsündekilere benzer kolaylıkları kullanıcıya sunmakla kalmayıp, senkronize ses kullanımı, arka plan "sorolling"i ve karakterlerin hareketlerini ayrı ayrı izler halinde tanımlama gibi özelliklere de sahiptir. Üstüne üstlük bu programın yarım megabyte'lık hafızada da çalışabilmesi, onun tüm Amiga kullanıcılarına hizmet verebilmesini sağlar. Program kısa sürede anlaşılıp kullanılabilmektedir. Bunun dışında, programın "General Clip Art" gibi yeteri kadar animasyon karakterini, arkaplanı ve sesi barındıran bir data diskiyle birlikte satılması, şüphesiz sabırsız kullanımını öğrenim aşamasında size vakitten bol kazanç sağlayacaktır.

Movie Setter'ın diskte kullanıcıya sunulmasına ve kullanımına geçmeden önce, bu programın animasyon tasarımında kullandığı yöntem ve terimlere bir göz atmamızda fayda olacak. Aşağıdaki satırları mümkün olduğunca dikkatle okuyun ve hatta Movie Setter'ın hazır animasyonlarından birini yükleyip, anlatılanları hazır haldeyken inceleyin.

Movie Setter animasyonu bir film gibi ele alır. Birleşerek animasyonun bütününü oluşturan, kendi arkaplanına, zamanlamasına (yani hızına), renk dönüşümlerine ve seslerine sahip parçaların herbirine Movie Setter'da "EVENT" (olay) denir. Karşınıza gelecek ikinci önemli kavram "SET" kavramıdır. Bir set, bir karakterin birkaç hareket adımını içeren bir fırçadır, ve tahmin ettiğiniz gibi Deluxe Faint'teki "Anim Bursh"ın tam karşılığıdır. Bir set seçer ve bunu ekrana basmaya başlarsanız, farkedeceğiniz şey her seferinde ekrana sırası gelen hareket adımının basılacağıdır. Set kavramını anladıktan sonra üçüncü bir kavram olan "TRACK" (iz) kavramı karşımıza çıkar. Adının da belirttiği gibi bir track, ekrana basılmış setlerin, animasyon boyundaki basılmış halleridir. Movie Setter bu kavramlar dahilinde kullanıcıya pek çok kolaylıklar sağlamaktadır. Movie Setter programı, aslında üç programın entegre edilmesiyle oluşmuştur. Bu programlar set editörü, sahne editörü ve oynatıcıdır. Bir megabyte'lık

hafızada çalışırken, hafıza problem çıkartmadığı için bu üç programın ayrı ayrı kullanımı yerine, Movie Setter bir bütün halinde kullanılabilir; ama yarım megabyte'lık bir Amiga'da çalışırken, normal sayıda renkle animasyon yapabilmek için, bu programları sırayla kullanıp, birinde tasarladığınızı diğerinde de kullanarak sonuca ulaşmak gerekmektedir. Şimdi sırayla bu editörlerin Movie Setter'da kullanımı tek tek görelim, daha sonra yarım megabyte'lık çalışma esnasında oluşacak farklılıkları inceleyeceğiz. İlk inceleyeceğiniz editör, set editörü. Bu editöre geçtiğimizde ya da yüklediğimizde, karşımıza bir filmin karesi gibi hazırlanmış bir çalışma alanı ve ekranın iki yanında gerekli ikonlar çıkıyor. Komut satırında dosyalama işlemlerinden başka, yüklenen bir seti yatay veya dikey çevirme gibi seçeneklere de sahip menüler de var. Ekranın sağındaki ikonları inceleyince, bir çizim programı için gereken hemen her şeyin yerli yerinde bizi beklediğini görüyoruz: elle çizme, sprey boya, doldurma, dikdörtgen, elips, fırça, büyüteç; hepsi bizim kullanmamızı bekliyor. Bir setin kare kare işlenmesini ise ekranın solundaki ikonlarla yapıyoruz. Soldaki ikonların yukardaki bir bölümü bir teyp paneli gibi düzenlenmiş ve o şekilde de kullanılıyor. Makas, fotoğraf makinesi ve boya merdanesi, standart edit fonksiyonları olan "cut", "copy" ve "paste"ı temsil ediyorlar. Bunlar ile o anki kareyi ekrandan sökebilir veya hafızaya bir kopyasını çıkarabilir, daha sonra da bu karenin başka bir kareye yeniden çizilmesini sağlayabilirsiniz. Çöp tenekesi ikonu o anki kareyi yokederken, film bandının üst ve alt uçlarına basarak kendinize bastığınız sayıda boş kareler oluşturursunuz. Aman dikkat! Sakın çizdiğiniz karelerin yönünde boş yer açmaya kalkmayın, karelerinizi silmiş olursunuz. Son ikonumuz bir haç şeklinde ve ekranda mouse işaretçisinin yerini temsil ediyor. Dikkat edin, bu belirteç bütün kareler için aynı olabildiği gibi, her kare için yerini ayrı ayrı da tanımlayabilirsiniz. Çizim programını yetersiz buluyorsanız ya da hazır çizimlerinizi setler haline dönüştürmek istiyorsanız o da problem değil, çünkü editörümüz karelere IFF resimleri de yükleyebiliyor.

Şimdi sırada sahne editörümüz var. Sahne editörü, animasyonumuzun tüm parçalarını bir film halinde birleştirmemizi sağlayan programımız ve haliyle Movie Setter'ın belkemiği. Movie Setter'ı doğrudan yüklediyseniz gene sahne editörüyle karşılaşıyorsunuz. Sahne editörünün menüleri anlaşılmayan cinsten değil. Onun için tek tek menüleri açıklamak yerine, bir animasyonu hangi sırayla oluşturmanız gerektiğini ve bu sırada rastlayacağınız seçenekleri size açıklamayı daha mantıklı buluyorum.

Bir animasyonun event'ını oluşturmaya kendimize bir arkaplan seçerek başlıyoruz. Bunun için **EVENT** menüsünden **"Background"** seçeneğini kullanacağız. Bu seçeneğin üç yan seçeneği var: **Select, Scrolling ve Blank. Blank** ile kendimize boş bir arkaplan yaratabilir veya arkaplanımızı silebiliriz. **Select** ile disketten hafızaya arkaplanları yüklüyoruz ve sonra bunlardan birini seçiyoruz. Arkaplanın seçiminden hemen sonra bize, her event'tan event'a ve her baştan sona geçişte, geçme efekti anlamına gelen **"wipe"** soruluyor. Deneyerek herbirinin neler yaptığını görün. Bu pencereden **"none"ı** seçip bu efektin olmamasını sağlayabilirsiniz. **"Scrolling"i** seçtikten sonra çıkan menüden ise arkaplan'ın hareket yönünü hızını ve ivmelenmesini seçerek bunun geçtiği frame'i bir EVENT başı olarak tanımlayabiliyoruz. Event menüsündeki diğer seçeneklerden, o anki event'ta kullanılacak sesleri, **tvving,** yani zamanlama için iki kare arasındaki geçiş süresini ve renk dönüşümlerini tanımlayabiliyoruz.

Animasyonun arkaplan tanımlamalarını bu şekilde gerçekleştirdikten sonra, animasyonda kullanacağımız setleri **TRACK** menüsündeki **"New"** seçeneği ile hafızaya alabiliriz. Bir seti seçtikten sonra onu ekrana basmanın birkaç yolu var. Birincisi klasik yolla kareleri ekrana, arkaplanın üzerine teker teker basmak. Eğer bu yöntemi kullanacaksanız, Movie Setter size güçlü bir utility sağlamış durumda. Bir seti ekrana basarken F8 tuşuna basarak ya da menüden seçerek "History"yi aktif hale getirin. History aktif iken o anki frame'in arkaplanı üzerinde, o an kullanmakta olduğunuz Set'in bir ve iki evvelki durumları da size baz teşkil etmek için gösterilmektedir. Bu şekilde kafanızın karışması gibi bir durum söz konusu olmamaktadır. Bir seti, bir TRACK oluşturmak için ekrana basmanın bir diğer yolu ise, bunu **"Guide"** özelliği ile doğrudan bilgisayara yaptırmaktır. Bir seti seçin, onu ekranda hareketin başlayacağı noktaya basın ve daha sonra **"Guide"ı** seçin (ya da F3'e basın) Çıkan penceredeki seçeneklerden hızı, ivmelenmeyi, yerleştirmenin çizgisel mi, eliptik mi bir rotada yapılacağı ve çizimin el kontroluyla mı, tamamen otomatik mi bitirileceğini ayarlayın. Daha sonra ekranda hareketin rotasını mouse'la klikleyerek belirtin ve pencereyi kapayın. Seçtiğiniz duruma bağlı olarak ya çizim tamamen bitmiş olacak ya da bilgisayar belirlediği noktalara sizin setleri basmanızı bekleyecektir. Bu özelliği, Deluxe Faint'in "MOVE" işlemine de benzetebiliriz.

Animasyonu oluşturmak bu kadar basit. Yalnız filmi oynatma ve zamanlamayı gösteren bir pencere ile Track'lere set yerleştirirken kullanılan edit penceresinin de açıklamasını yapmayı uygun buluyorum.

Oynatma ve zamanlama penceresi de bir teyp paneli gibi düzenlenmiş. Sırayla başa sarma, geri oynatma, bir adım geri alma, loop'i açma kapama, bir adım ileri alma, ileri oynatma ve sona sarma ikonları var ve bunlar pencerenin üst kısmını oluşturuyorlar. Alt kısımda ise, gene sırayla, o anki Frame'in numarası ve ardından da saniye ve salise cinsinden zamanlama yer alıyor. Edit menüsü ise sırayla track seçme, seçilen bir seti o anki

frame'de yerleştirme, geri ve ileri set yerleştirme ile alt satırda copy, cut, paste, ileri ve geri sarma seçeneklerini içeriyor. Bu arada edit menusunun kullanılmadığı zamanlarda otomatik olarak açılıp kapandığını da belirtelim.

512 kullanıcılarının kullanım sırasında dikkat etmeleri gereken tek şey, her yaptıklarını her seferinde mutlaka kaydetmeleri. Bundan başka bir megabyte kullanımı sırasında kullanılabilen bazı ufak tefek özellikler yarım megabyte çalışmada kaldırılmış. Bunların ilki **Storyboard,** zaten yokluğu hiç sorun çıkartmıyor. İkincisi Set editöründe **magnify yani büyütme modunda UNDO** işleminin iptal edilmesi. Büyük problem çıkartmamakla birlikte daha dikkatli olmanızı gerektiriyor. Sonuncusu ise **Show Wipes'in** sahne editöründe olmaması. Movie Player da bu seçenek aktif olduğu için hiç sorun çıkartmıyor. Bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta, sahne editörünün filmi oynatırken yarım megabyte'ta biraz kusurlu bir görüntü vermesi. Sebebi az hafızadan dolayı tek görüntü ekranı ile filmin oynatılması, üzülmeyin Movie Player da bu kusur da yok.

Bu arada herhalde fark ettiniz, programların hiçbirinde renk sayısı ve çözünürlük seçme gibi seçenekler yok. Movie Setter, bu ayarlamalar için program ikonlarındaki TOOL TYPES'ı veya CLI'dan girilen parametreleri kullanıyor. Bilmeyenler için bu ayarlamaların nasıl yapılacağını bir anlatalım. En başta size tavsiyem disketlerinizin kopyalarını çıkarın ve onlarla çalışın. Parametreleri değiştirmek için Workbench'ten gerekli programın ikonunu seçin ve daha sonra da "Workbench" menüsünden "Info"'yı seçin. Karşınıza çıkan ekranda "Tool Types"ın yanındaki seçenekleri, aşağı ve yukarı okla seçip, sonra da değiştirerek gerekli ayarları yapın ve "Save" ile de kaydedin. Programların kullandığı parametreler ise şöyle:

—DEPTH = * (Ekran derinliği): Renk sayısını belirler.

—Interlace = (on/of0: (on) seçildiğinde film oynatılırken interlace modunda gösterim yapılır.

— Overscan = (on/of0: (on) durumundayken overscan çözünürlük kullanılır (352*240 pixel).

— View-Shift-X ve View-Shift-y = (+ /-)*: Bazı videolarda, ekranda ortalanmış gözüken görüntü aslında hafif kaymış olarak kaydedilir. Bu iki seçenekle görüntü kaydırılıp kayıt düzeltilebilir.

—Play-Forward = (true/false): (true) iken oynatım ileri, aksi halde geriyedir.

—Loop = (on/off): Animasyon onyatımında loop olacak mı, olmayacak mı?

—Pause = (on/of0: (on) seçildiğinde oynatım ilk karede durup "p" tuşuna basmanızı bekler ve sonra animasyonu oynatır.

Bu seçeneklerin hepsi, tüm programların info menülerinde bütün olarak bulunmaz. Mesela set editörü yalnız ekran derinliği bilgisine ihtiyaç duyarken, Movie Setter bu değişkenlerin hepsini kabul eder. Bu program hakkında son olarak bazı gerekli tuş kombinasyonlarını ve görevlerini veriyorum:

—ALT-GERİOK, o anki TRACK'in başladığı kareye kadar olan kareleri sil.

—ALT-DELETE, o anki TRACK'in bitimine kadar olan kareleri sil,

—CTRL-SAĞOK, 5 Frame ileri

—CTRL-SOLOK, 5 Frame geri

—CTRL-İLERİ/GERİOK, animasyonun ilk karesinde stop edip, başlamak için "p" tuşuna basmanızı bekler.

Artık Fantavision ve Movie Setter gibi iki güzel program hakkında da bilgi sahibi oldunuz. Bundan sonra tüm yapmanız gereken bilgisayarınızın başına oturup ilham perilerinizin parmaklarınıza oturmasını beklemekten ibaret.

X-COPY III

X-COPY ?..... Tahmin ediyoruz ki, hepiniz bu ismi duymuşsunuzdur. Amiga'nın ilk çıktığı günden şu ana kadar geçen zaman süreci içerisinde hepimiz bu programı kullanmışızdır. CACHET SOFTWARE firması tarafından üretilen bu kopya programının ilk versiyonu çıkmasıyla illegal gruplar - cracker gruplar (kırıcı gruplar) tarafından değiştirilip birçok yeni versiyonlar yaratılmıştır. Her yeni versiyon çıkışında kopya programının özellikleri biraz daha geliştirilmiştir. Frank NEUHAUS birçok kopya programı yapmış, ama içlerinde en çok tutulan ve en kullanışlı olan X-COPY olmuştu. Şu anda Avrupa piyasasında ve Türkiye'de X-COPY'nin PUBLIC DOMAIN (Değiştirilmiş, yeni versiyonlar) versiyonu bulunmakta. Ama CACHET firmasının yapmış olduğu LEGAL (Yasal, orjinal) X-COPY, yeni versiyon olan V2.1'dir. V2.1'in çıkmasından sonra, bu olaya cracker gruplar el atıyor ve V2.2, V2.3, V2.4, V3.0 ve şu anda V3.1M piyasaya sürüyorlar. X-COPY V3.1'in V3.0'dan fazla bir farkı olmadığı için X-COPY V3.0'ı anlatmayı daha doğru bulduk.

Bu kısa bilgiden sonra programı açıklamaya başlayabiliriz.

X-COPY III (V3.0), PARADOX grubunun üyelerinden Black Hawk'ın V2.2'yi geliştirmesiyle ortaya çıkmıştır.

Bu programın orjinali az öncede bahsettiğimiz gibi, Cachet firmasından Frank Neuhaus tarafından yapılmıştır. Bu yeni versiyonda daha önceki hatalar kaldırılmış ve yeni eklemeler yapılmıştır. Bu yeni versiyon, diğerlerine göre daha güncelleştirilmiş ve kopyalama fonksiyonu tam çalışır hale getirilmiş ve hafızadan tam olarak yararlanılabilinecek hale getirilmiştir. 512K kullanıcıları (tek diskdrive'a sahip olanlar) kopya sırasında disketi 2 yerine 3 seferde kopya edebilirler.

Programı yüklediğinizde karşınıza klasik X-COPY menüsü çıkacak. Burada;

COPY, TOOLKIT seçenekleri disk ile ilgili olanlardır.

COPY seçeneğinde DOSCOPY, DOSCOPY + ve NIBBLE COPY'nin dışında yeni kopya seçenekleri eklenmiş: TWINCOPY TWINCOPY +.

TOOLKIT bölümünden;

CHECKDISK + , FASTFORMAT, OPTIMIZE, komutlarının dışında, ERASEDISK, QFORMAT, XC CONFIG, INIT DF0-3, ZAPDISK gibi bir çok yeni komut eklenmiş.

Yine eski X-COPY'lerde olduğu gibi, üzerinde işlem yapacağınız disketin, başlangıç ve bitiş fraklarını ayarlayabiliyorsunuz. SİDE seçeneğinden, disketin her iki tarafına (BOTH), yanlızca üst kısmına (UPPER SİDE) ya da yalnızca alt kısmına (LOWER SİDE) işlem yapabilirsiniz.

SYNC seçeneğinden de drive'ın senkron ayarını belirleyebilirsiniz. Açılışta çıkan sayı 4489'dur. Bizim tavsiyemiz bu sayıyı değiştirmeyin. DEVİCE seçeneğinden de, istenildiğinde birden fazla drive ile ya da tek drive ile veya RAM'dan drive'a kayıt yapmanızı sağlamakta. Örneğin ek bir disk sürücünüz yoksa, DEVİCE kısmı RAM olacaktır. Yani kopya edeceğiniz program önce RAM'a atılacak ve daha sonra sizin disketinize yazılacak. Ama ek bir sürücünüz varsa, DEVICES kısmında DİSK yazacak ve istediğiniz sürücüden (DF0'dan DF1'e veya DF1'den DF0'a) istediğinize kayıt yapabileceksiniz. Ek sürücü kullanırken de RAM'ı kullanarak kayıt yapmanız mümkün.

Alt kısımda START, REPEAT, STOP, NAME, DEFAULT, ERRORS ve KILLSYS komutlarını göreceksiniz.

START—Kopya işlemine başlamanızı sağlıyor.

REPEAT—RAM'a atılan programı tekrar istediğiniz diske atmanızı sağlıyor. Yani kopya etmek istediğiniz programı yüklediniz ve kayıt diskine kaydettiniz. Aynı programı başka bir diske kaydetmek istiyorsanız REPEAT komutunu kullanmanız yeterli olur.

STOP—Aktif işlemi durdurur.

NAME—Disketin adına bakmanızı sağlar.

ERRORS—Kayıt işlemi sırasında, load ve save durumları ekrandaki karelerden oluşan düzenek üzerinde gösterilir. Her track okunduğunda ekrana bir 0 basılır. Eğer hatalı bir durum varsa 1, 2, 3, 4, 5, 6 gibi sayılarla hata mesajları verilir. Bu sayıların ne anlama geldiğini ERRORS kısmına bakarak anlayabilirsiniz.

KILLSYS—Bu komut sayesinde hafızanın tümü sıfırlanarak, hafızada kalan tüm datalar (bilgiler) temizlenir ve hafızada boş yer yaratılır.

Şimdi de yapılmış olan değişikliklere bir göz atalım:

1- Ram'dan diskete verify'lı kopya sırasında bazen Software Failure hatası çıkabiliyordu. Bu yanlışlık X-COPY'nin yeni versiyonunda yok.

2- Kopyaya başlamadan önce diskdrive(lar) kapatılırdı. (Program kendi kendine drive'ı kontrol ederek fonksiyonları OFF durumuna getirirdi.) Bu işlemde düzeltildi.

3- Hatırlayacağınız gibi, bir disketi X-COPY ile formatlarsanız, program boot'a "NO VIRUS ON BOOTBLOCK" mesajını yazardı. Bu işlemde kaldırıldı. Artık format işleminden sonra boot'a hiçbir şey yazılmıyor. Bunun kaldırılmasının da sebebi, boot'a yazılan program, disketin içindeki (eğer disketinizde Virüs Killer varsa) Virüs Killer programını etkisiz hale getiriyor.

Hataların düzeltilmesinden başka, birçok yenilikte eklenmiş:

• **ERASE DİSK:** Disketdeki tüm bilgileri siler.

• **QFORMAT:** CLI'daki Quick formata benzer ama quick formatdan daha hızlı.

• **VERIFY:** Verify ile kopyaladığınız zaman, aşağıdaki menüden birmesaj alırsınız. Bu mesajda, hata cinsi ve hatanın hangi drive'da olduğu gösterilir. Bu işlem birden fazla drive ile birlikte de çalışabilir. Yani aynı anda hem DF0: hem de DFl:'de hata varsa, ekranın altındaki kısımda bu hata mesajları gösterilir.

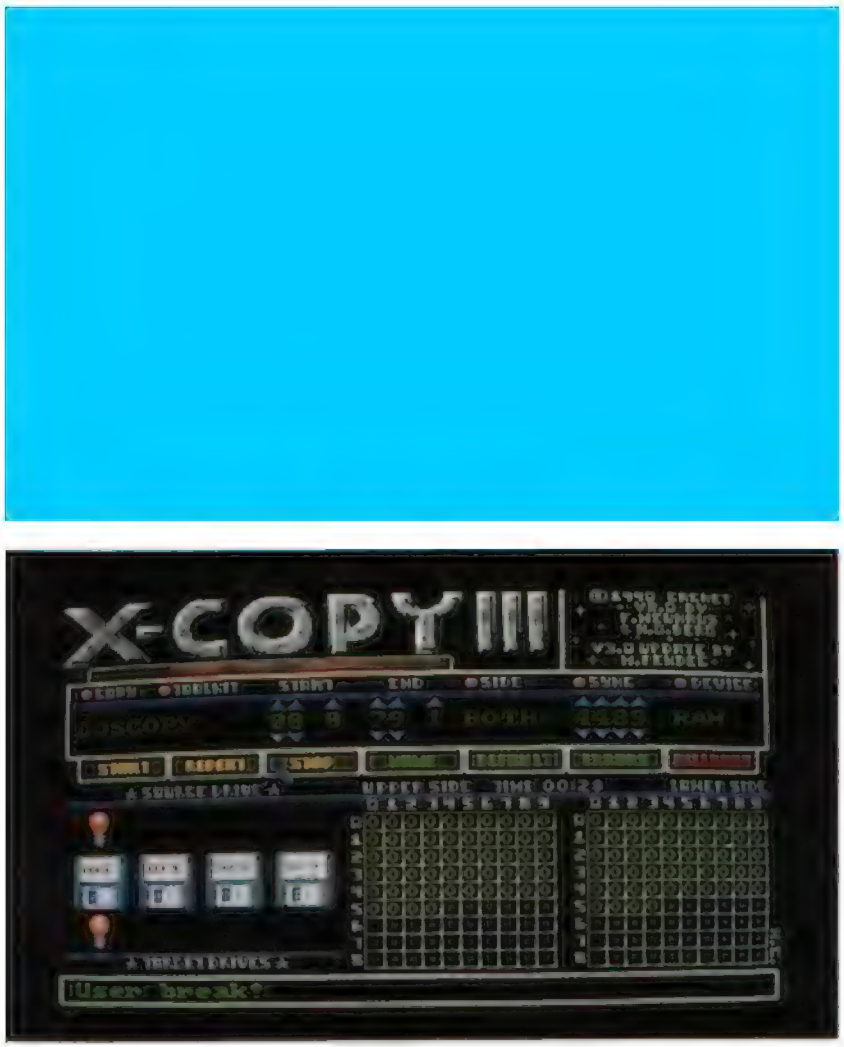
• HIGHEST TRACK (89): Daha önceleri maksimum 81 track kopya yapabilen X-COPY, artık 89 track kopya yapabilir. Bu kopya ancak 5,25 inç diskdrive olanlar içindir. 3,5 inç diskdrive kullananlar ancak 83/84 track kopya yapabilirler. Ama 89 track kopya yapmayı denemeseniz iyi olur. Çünkü, drive'ın kapasitesi normal olarak (maksimum) 81 trackdır. 89 track ise drive'ın kapasitesini aşar. Yani kısaca drive'ı bozmanıza neden olabilir.

Diğer bir menüde; tvvincopy, Twincopy + , Init DF0-3, ZAPDISK + , XC CONFIG seçenekleri bulunmaktadır. Ayrıca mouse'un sağ tuşuna bastığınız zaman pointer nerede bulunuyorsa orada kalır. Yani mouse'u istediğiniz yerde dondurabilirsiniz.

♦ZAPDISK + : Disketin içerisindeki tüm bilgileri siler. Erase diskten 10 kat daha hızlıdır. Aynı zamanda disketi ilk aldığınız andaki haline getirir.

• **TWINCOPY**

TWINCOPY + : Cachet firmasının yapmış olduğu CYCLONE COPY (Senkronize kopyalama) X-COPY III'te Twin Copy olarak karşımıza çıkıyor. Senkronize kopya genelde orjinal oyunların kopyalanmasında kullanılır. Orjinal disketin üzerinde bulunan ses titreşimleri aynen kayıt (DESTINATION) disketine aktarılır. Twin Copy seçeneğini kullanmak için CYCLONE HARDWARE ünitesi gerekmektedir. Bu parça ile orjinal korumalı (COPY PROTECTION) oyunları kopya edebilirsiniz. Şu anda yurt dışında satılmakta olan SYNCRO EXPRESS kartuşunun yapmış olduğu işi yapmaktadır. Böylece kartuşdan daha ucuza orjinal oyunları kopya etmek mümkündür. Bu kopya sırasında hata verme yüzdesi de SYCRO EXPRESS'den daha düşüktür. Twin Copy, DOS COPY ve DOS COPY + 'dan daha hızlı çalışmaktadır.



• **XC CONFIG:** Bu özellik V2.1 de bulunan SET-UP özelliğidir. Bu işlem CLI'dan kontrol edilir. Ama V3.0'da bu özellik CLI yerine ekrandaki menüden kontrol edilebilir. Menüden bu şık seçildiğinde, X-COPY III disketin "S" directory'sine o anki SYSTEM CONFIG, kayıt eder. Ekranın sol üst köşesine gelip mouse'un sol tuşuna basıp X-COPY'den çıkın. CLI ekranına geçtiğiniz zaman, disketin "S" directory'sinden SYSTEM CONFIG. Otomatik olarak yüklenir.

• INIT DF0-3: Bu da X-COPY IH'ün en iyi özelliklerinden biri. Bilgisayarı açtığınızda diğer drive'ları açmayı unutursanız bu register yardımıyla bilgisayarı kapatmadan drive'ları install edebilirsiniz. Hangi external drive'ı açmak istiyorsanız o drive'ın içine bir disket koyup "START"a basmanız, o drive'ı ON yapmanızı sağlar. START'a basmadan drive(ların)'ın ON/OFF düğmesini ON yapmayı unutmayın. Bu sistem işlemleri biraz yavaşlatıyor. Sanıyoruz daha ilerde çıkacak olan versiyonlarda bu hız kaybı telafi edilecektir.

Ayrıca bütün X—COPY'lerde olduğu gibi, DOSCOPY, DOSCOPY+ kopyalama seçenekleri ile disketleri kontrol etmek için kullanılan CHECKDISK opsiyonu bulunur.

Sonuç olarak X-COPY III şu ana kadar çıkmış olan X-COPY serilerinden daha iyi ve daha gelişmiş. Aynı zamanda bu versiyon V2.3'den de daha iyi ve daha hızlı.

NEDİR BU WORKBENCH?

Merhaba! Hatırlarsanız geçen ay Workbench araçlarından Note Pad ve Calculator'ı incelemiştik. Bu ay yine Workbench'te bulunan araçlarla anlamlarımızı sürdüreceğiz.

ICON EDITOR (İKON EDİTÖRÜ):

Workbench'teki System çekmecesinde bulunan, ikonları değiştirebilmenize ve yeni ikonlar yaratabilmenize olanak sağlayan bir araçtır. Bildiğiniz gibi ikonların 5 tipi vardır:

TİP	ANLAMI	ÖRNEK
Disk	Disket sürücü	Workbench disketi ikonu
Drawer	Çekmeceler	System çekmecesi
Tool	Araçlar	Notepad ikonu
Project	Projeler	Notepad notları ikonları
Garbage	Özel çekmeceler	Trashcan ikonu

Icon Editör aracı da tıpkı diğer Workbench araçları gibi açılır. Program yüklendiğinde ikon düzenlemesi yapılabilecek edit penceresi yanında dokuz frame (kare) ile görüntülenir.

İKON YÜKLEME:

Değiştirmek üzere seçilen bir ikonu yüklemek için önce, Icon Editör penceresinin yanındaki dokuz frame'den biri ikonun yükleneceği frame olarak seçilir. Icon Editör ilk açıldığında bu dokuz frame'de bu programın ikonunu yüklüdür. Bir frame seçilip yüklendiğinde Icon Editör penceresinde ve o frame'deki ikon değişecektir.

Frame seçimi yapıldıktan sonra ikon yükleme işlemi için başlık çubuğundaki Disk menü başlığı altındaki "Load Data" kalemi seçilir. Bu seçimle görüntülenen istek penceresinde;

"Enter Icon Name
(.info Will Be Added)"

yazısının altındaki çubuğa yüklenecek ikon dosyasının ismi girilir. Girilen ismin sonuna ikon dosyalarının uzantısı olan .info soneki yazılmaz. Icon Editör, yazılan ismin sonuna uzantıyı otomatik olarak ilave edecektir. İstenen ikon dosyası bir directory içinde ise, dosya ismi yazılırken belirtilir. Örneğin, Utilities çekmecesindeki Calculator ikonunu yüklemek için, isim çubuğuna:

Df0: Utilities/Calculator
ya da
/Utilities/Calculator

yazılır. Dosya ismi girildikten sonra çubuğun altındaki "LoadIcon Image" kutusu seçilerek ikon yüklenir. Yükleme işleminden vazgeçmek için, bu kutunun yanındaki "Cancel The Load" kutusu seçilebilir.

Icon Editor'de, editör penceresinin yanındaki 9 frame kullanılarak aynı anda dokuz ikon ile çalışılabilir. Bunun için her frame'i tek tek seçerek isimleri girilir ve seçilen frame içine yüklenir.

BİR İKONU DEĞİŞTİRME:

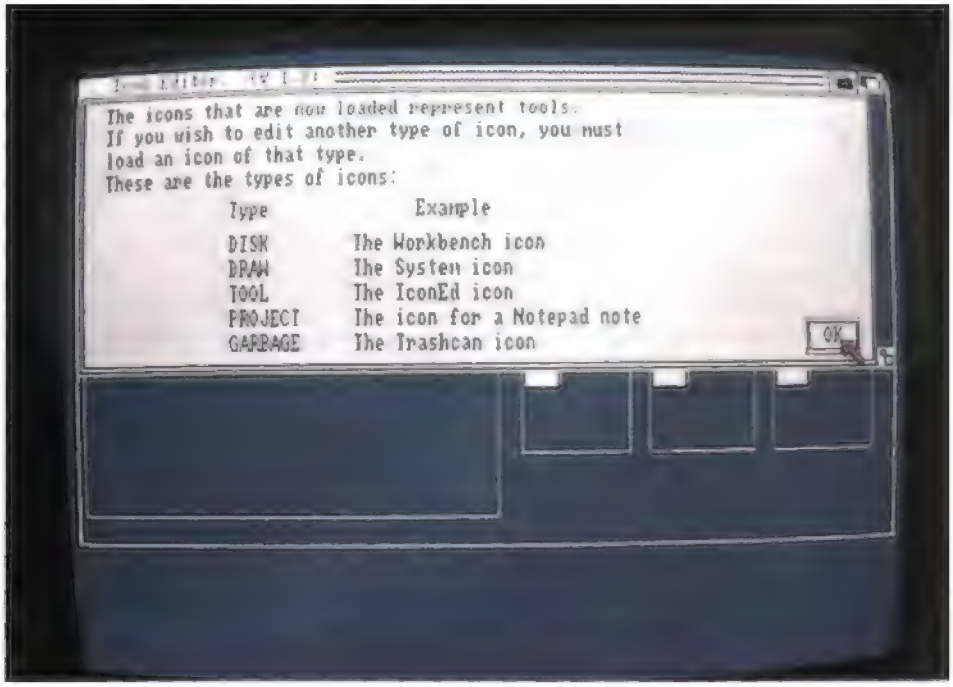
Icon Editör penceresinin solunda görünen frame'lerden o anda seçili olanın içindeki ikon editleme penceresinde görüntülenir. Bir ikon ancak bu pencerede iken değiştirilebilir.

İKON RENKLERİNİ DEĞİŞTİRME:

İkondaki bir miktar pixelin rengini değiştirmek için istenen renk Color menüden seçilerek mouse işaretçisi rengi değiştirilecek olan alanda seçim düğmesi basılı tutularak dolaştırılır.

ALANLARI BOYAMAK:

Icon Editor'ün "Flood Fiil" özelliği ile



aynı renkle dolu olan bir alanın tamamının rengi değiştirilerek yeni renkle boyanabilir. Bu işlem için yine Color menüden renk seçimi yapıldıktan sonra Mise menüden Flood Fiil seçilir. Sonra da doldurulacak alana gelip seçim düğmesine basılır.

BİR İKONA YAZI EKLEME:

Bir ikona yazı ekleme işlemi aşağıda belirtilen altı adımda yapılır:

1. Text menüden "Write Info Frame" seçilir.

2. kon Text başlıklı bir istek penceresi görüntülenir. Başlığın hemen altındaki, içinde "text" yazan çubuk, ikona **eklenecek** yazının girileceği bölümdür. Çu**bnfun** içi kliklenir ve en fazla 8 karakter olmak üzere istenen yazı girilir.

3. Yazı için Foreground kutusundan ön zemin yani.yazı rengi, Background kutusundan ise arka zemin rengi belirlenir. Renk değişimi için kutuların yanındaki renk bölümlerini kliklemek yeterlidir. Bu kutularda yapılacak her klikle. renk değişecektir.

4. Yazı çin kullanılabilecek tek font "Topaz" fontudur. Fontta yapılabilecek tek **değişiklik** yazının puntosundadır. Font çubuğunda tanımlı olarak "TOPAZ-SIXTY" gelir. Buradaki fontu "TOPAZ-E1GHTY" yaparak fontun puntosunu küçültebilirsiniz.

5. Mode kutusundan seçilebilecek 4 yazı modu vardır:

• **JAM1:** Yazı seçilen foreground renginde çıkar, background rengi görüntülenmez.

• **JAM2:** Yazı foreground renginde, arka zemin background renginde görüntülenir.

• **COMPLEMENT:** Yazının bulunduğu yer, Icon Editör penceresinin normal zemini ise, yazı aynen JAM1 modundaki gibi görünür. Ancak farklı bir zemin rengi üzerine getirildiğinde, bu modun işlevi çok daha rahat anlaşılabilir. Yazı, pencerede kullanılan diğer renkler üzerine getirildiğinde altta kalan rengin ters rengini alır. Yani her pixel, değişen zemin renginden etkilenerek o zemin için ters olan renge dönüşür.

• **INVERSID:** Yazının şeffaf olduğu moddur. Arka zemin rengi olduğu gibi görüntülenir, yazı bu zemin üzerinde alttaki zeminin rengini alır.

Görüntü modunu değiştirmek için mode Icutusunu istenen moda gelinceye kadar kliklemek gerekir.

6. Yazıyı ikona eklemek için "Position" kutusu seçilir. Bu seçimle bir başka pencere görüntülenir. Yazı, penceredeki oklar kullanılarak ikonun istenen yerine yerleştirilir. Okların altındaki "Single" kutusu, yerleştirme oklarının her seçilişinde yazının bir pixel; "Repeat" kutusu ise oku seçip düğmeyi basılı tutarak yazının sürekli kaymasını sağlar. Yazı istenen pozisyona gelince, "OK" kutusu kliklenerek yazının ikona yerleşmesi sağlanır. "Cancel" kutusu seçilirse, yazı ikona eklenmeden bir önceki istek penceresine geri dönülür.

İkona yazı eklemekten vazgeçerek "Write Info Frame" seçiminden önceki duruma dönmek için "Reset" seçilir. Frame'den tamamen vazgeçilirse, "Cancel" kutusu ile yapılan değişiklikler iptal edilir.

UNDO ÖZELLİĞİNİN KULLANIMI:

Grafik programlarını kullananlar bilirler. Undo, son yapılan işlemin iptali için kulanılır. Icon Editor'de de Copy menü başlığı altındaki "Undo Frame" seçeneği de aynı amaçla kullanılır. Buna ek olarak; aynı menü başlığı altında bulunan "Snapshot Frame" seçeneği tüm değişikliklerden önce seçilirse, herhangi bir anda yapılan "Undo Frame" yapılan değişikliklerin tamamını yok eder.

FRAME'LER İLE ÇALIŞMA:

Icon Editör'ün editör penceresinin yanındaki dokuz frame programın kullanımında çok önemli fonksiyonlara sahip. Bunlarda frame'leri muhafaza edebilir, aynı ikonun değişik şekillerini yaratabilirsiniz. Frame'ler ile çalışırken kullanabileceğiniz bazı teknikler şunlardır:

BİR FRAME'İ KOPYALAMAK: Bir frame'i başka bir frame'e kopyalamak için; önce frame'in kopyalanacağı hedef frame kliklenerek seçilir, sonra da Copy menü başlığı altındaki "From Frame" seçeneğinin alt menüsünden kaynak frame numarası belirtilir, örneğin yedinci frame'deki bir ikonu, beşinci frame kopyalamak için; önce beşinci frame işaretlenir. Editör penceresine bu frame'deki ikon yerleşir ve frame'in çerçevesi siyah olur. Sonra Copy menünün From Frame seçeneğinin alt menüsünden "7" seçilir. Bu işlemle 7. frame'deki ikonun bir kopyası, 5. frame yerleşecektir.

BİR FRAME'DEKİ RESMİN HAREKET ETTİRİLMESİ: Frame'ler içindeki resimlerin hareket ettirilmesi, Move menü başlığı altındaki "In-Frame" seçeneğiyle yapılır. İçindeki ikon resmi hareket ettirilecek frame işaretlenerek "move" menüden In-Frame seçildiğinde, tıpkı yazı yerleştirme penceresindeki

gibi oklar içeren bir pencere açılır. Pencerelerin çalışma şekilleri aynıdır. Frame içindeki resim oklar yardımı ile istenen yönde hareket ettirilebilir.

FRAME'LERİN YERİNİ DEĞİŞTİRME: İki frame'in yerlerini birbiri ile değiştirmek için; iki frame'den biri işaretlenir, sora da Move menüdeki "Exchange With Frame" seçeneğinin alt menüsünden diğer frame belirtilir. Örneğin; 4. frame'deki resim ile 6. frame'deki resmin yerini değiştirmek için bu işlem yapıldığında, 4. frame'deki resim 6. frame, 6. frame'deki resim 4. frame'e yerleşir.

FRAME'LERİ BİRLEŞTİRME: iki frame'in içeriğini birleştirmek için; frame'lerden biri seçilir, sonra Copy menüsündeki "Merge With Frame"seçeneğinin alt menüsünden diğer frame'in numarası seçilir. İki frame'deki pixeller üstüste bindiğinde, renklerin görüntülenme kuralları şunlardır:

• Renk 0 (Color menüde en üstteki renk) başka bir renk ile kaplanırsa, diğer renk görüntülenir.

• Renk 3 (Color menüde en alttaki renk) başka bir renk ile kaplanırsa, renk 3 görüntülenir.

• Renk 1 ve 2 (Color menüde ortadaki 2 renk) üstüste gelirse, renk 3 görüntülenir.

BİR İKONU PARLATMAK: Zaman zaman Workbench'teki bir ikonu seçtiğinizde parladığını görmüşsünüzdür. Bunu yapmanın Hilite menü başlığı altında sıralanan iki yolu vardır:

• Ters görüntü (inverse video) modunda gösterilebilir. Ters görüntü modunda ikonun normalde renk 0 olan kısımlar renk 3; renk 1 olan kısımlar renk 2; renk 2 olan yerler renk 1; renk 3 ise renk 0 olur.

• "Backfilled" yapılabilir. Bir backfilled ikon, tek farkla aynen ters görüntü modundaki gibi görünür. Fark, normal olarak her ikonun arka zemin çerçevesi görünür.

İkonu ters görüntüye almak için kaydetmeden önce HiLite menüden "Invers", backfill yapmak için "Backfill" seçilir.

ÇERÇEVE GENİŞLİĞİNİ BELİRLEMEK: Her ikonun altında temsil ettiği dosyayı belirten bir isim bulunur. Icon Editor'de ikonun ismi ile resmi arasında tek boşluk bırakabileceğiniz gibi, boşluk koymayabilirsiniz. Başlık çubuğundaki Mise menüdeki "Set Bottom Order" seçeneğindeki kalemlerden boşluk bırakmayacaksanız 0'ı, bir satır boşluk bırakacaksanız l'i seçebilirsiniz.

İKONU KAYDETMEK: Değiştirdiğiniz bir ikonu diskete kaydettiğinizde yüklediğiniz ikonun yerine geçeceğini unutmayın.

Bir ikonu kaydederken önce ikonu içeren frame işaretlenir, sonra da Disk menüden "Save Data" kalemi seçilir. Açılan istek penceresine ikonun ismi (varsa direetory ismi ile birlikte) yazılır. Verilen ismin sonuna .info uzantısı yazılmaz, Icon Editör bu eki otomatik olarak ismin sonuna ekler. Dosya ismi yazıldıktan sonra, ikonu iki türlü kaydedebilirsiniz:

• Frame'deki resmin tamamını kaydetmek için, "Save Full Image" kutusu seçilir.

• Frame'deki resmin sadece bir bölümünü ikon olarak kaydetmek için ise "Frame And Save" kutusu seçilerek editör penceresinde ikon resminin istenen bölümü -tıpkı grafik programlarında brush alır gibi- mouse ile dörtgen içine alınarak seçilir. Dörtgen içine alma işlemi için istenen alanın bir köşesinde mouse'un seçim düğmesine basılır. Düğme bırakıldığında o noktadan itibaren dörtgen belirir. Mouse'u hareket ettirerek ikonu içine alıp ikinci düğme kliklendiğinde ikon belirtilen büyüklükte verilen isimle diskete kaydedilir.

Icon Editör programından çıkış için pencerenin sol üst köşesindeki kapatma kutusu kliklenir.

SAY

Say, Amiga'nın ses kabiliyetini kullanan bir konuşma programıdır. Farklı Workbench versiyonlarında, System ya da Utilities çekmecelerinden birinin içinde olabilir. Say ikonu iki kez kliklendiğinde, Workbench ekranında iki yeni pencere açılır. Bunlardan biri "Phoneme" diğeri ise "Input" olarak etiketlenmiştir.

Input (giriş) penceresini klikleyerek aktif hale getirdikten sonra, Amiga'nızın söylemesini istediğiniz sözleri yazıp RETURN tuşuna basarsanız, yazdıklarınızın Amiga tarafından tekrarlandığını duyacaksınız, tabii İngiliz fonetiği ile. Zaten Phoneme (Fonem) penceresinde yazdıklarınızın İngiliz fonetiğine göre çevrilişini görebilirsiniz.

Konuşma esnasında Amiga'nın kullandığı sesi değiştirmek de mümkün. Phoneme penceresinde verilen opsiyonları kullanarak sesi kadın (-f = female), erkek (-m = male), robot (-r) ve tabi ses (-n = natural) yapmanız mümkündür. -

s ile 40 ile 400 arasında bir değer vererek konuşma hızını ayarlayabilirsiniz. -p# #opsiyonu ile sesi 65 ile 320 arasında bir değer vererek (## işaretleri yerine) yükseltip alçaltabilirsiniz. -x filename ile hazırladığınız bir konuşma metnini diskete kaydedebilirsiniz.

Say penceresinden çıkış için Input penceresinde herhangi bir şey yazmadan RETURN tuşuna basmak yeterlidir.

GRAPHIC DUMP:

Bir ekran resmini monitörde görüntülendiği şekilde doğrudan printer'e göndermek için kullanılır. Bu işlem için Graphic Dump ikonuna çift klik yapmak yeterlidir. Yaklaşık 10 saniye sonra monitörde en öndeki ekran resmi printerden dökülür. Amiga'ya bağlanan grafik printer tanımlanmışsa döküm sırasında bir sorun çıkmayacaktır.

SETMAP:

Amiga için mevcut pekçok değişik klavye dizaynı mevcuttur. SetMap, kullanmak istediğiniz klavye için uygun seçimi yapabilmenizi sağlayan ve Workbench'teki System penceresinde bulunan bir araçtır. AmigaDOS içinden de klavye değişikliği yapmak mümkündür. Workbench'ten SetMap aracını kullanmak için, SetMap ikonu işaretlenerek Workbench menüden Info seçilir. Tool Types çubuğundaki Add Gadget kliklenerek "KEYMAP =*yeniklavye*" yazılır. *Yeniklavye,* kullanılacak yeni klavye haritasının adıdır. Mevcut klavye haritalarından (komutta *yeniklavye* yerine yazılabilecek) bazıları şunlardır:

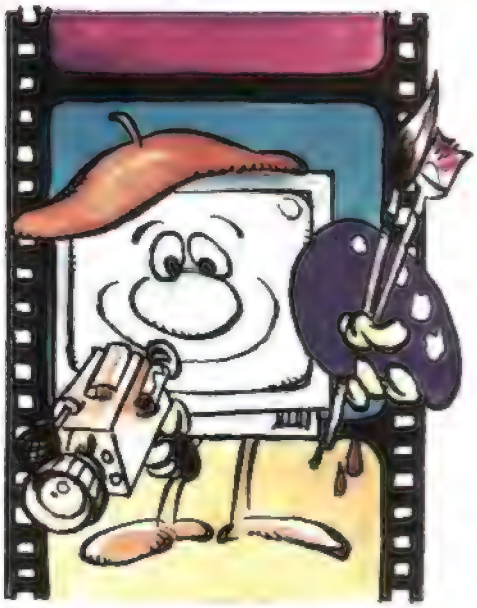
d Alman klavyesi
n İspanyol klavyesi
f Fransız klavyesi
gb İngiliz klavyesi
i İtalyan klavyesi
usa Standart Amerikan klavyesi

Araç tipi girildikten sonra, info kaydedilerek çıkılır. Bundan sonra KeyMap ikonu iki kez kliklenerek istenen klavye, istenen zamanda yerleştirilebilir.

No Fast Mem

Bazı Amiga programlarının standart 512 K bellekle çalışmadığını farketmişsinizdir. Bazı programların açıklamalarında da, çalıştırılabilmesi için 1MB gerektiğini okursunuz. Bu yüzden Amiga'ya 512K expansion ram (ilave bellek) takmış olanlarınız vardır herhalde. İşte NoFastMem, ilave bellek takılmış makinalarda gerektiğinde bu belleği devredışı bırakmak için kullanılan bir araçtır. Zira 512 K bellek için hazırlanmış bazı programlar da, 1MB bellekle çalışmaz. İşte böyle durumlarda NoFastMem ikonuna çift klik yapmak suretiyle ilave ram'i kapatabilirsiniz. İlave ram taktırmış olanlar bu işlemi hemen deneyip başlık çubuğundaki bellek ölçüsünden inceleyebilirler.

Bu ayki Workbench tanıtımımız bu kadar. Gelecek ay, Workbench'teki Preferences aracını inceleyeceğiz. Hoşçakalın...



VIDEOSCAPE 3D

CAMERA MOTION:

"Load Motion" yardımıyla, kameranın izleyeceği rota belirlenebilir. Bu rota tanımlaması, yukarıda CAM bölümünde ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Eğer kameranın belli bir objeyi devamlı izlemesini istiyorsanız, bunun için yükleme penceresinde en alt satırda **"Track object** = " ifadesinin yanındaki sayının yerine, takip edilmesini istediğiniz bir obje numarasını girmelisiniz. Fakat yine de burada herhangi bir kamera hareket dosyası tanımlamanız gereklidir. Program belirtilen dosyayı yükleyecek, fakat kullanmayacaktır. Yüklenen dosyanın ismi "Load Motion" kutusunun hemen sağında olan kutuda yazılı olacaktır. Eğer hiçbir kamera hareket dosyası yüklenmemişse burada "Manual control" yazısı bulunacaktır.

"Change Zoom" ile kameranın objeye bakarken kullanacağı büyütme faktörünü belirleyebilirsiniz.

Bunun hemen sağındaki kutuda kamera hareket dosyasındaki tween ve frame adedi görülebilir.

En aşağıda da her frame'den sonra devam komutunun beklenip beklenmemesi konusunda tercihinizi yapabilirsiniz **("Pause af ter each frame").**

VIEWING OPTIONS:

Animasyonun, programın tanımlı değerleri yerine sizin seçeceğiniz tanımlamalarla oluşması için kullanacağınız bölüm burasıdır. Mesela, sadece zemin ve gök renklerini değiştirmek için bile tüm VideoScape ekranının yaklaşık yarısını kaplayan "Viewing Options" seçeneklerini kullanmanız gerekir.

RENDERING: Burada tek tek yüzeylerin doldurulup doldurulmayacağı belirlenir. "Wire" ile animasyonun tel grafikten olması, "Solid" ile de bu animasyonda yüzeylerin doldurulması sağlanabilir. "Solid" kutusunu kliklediğiniz zaman, karşınıza ışık noktalarının konumlarını içeren bir pencere çıkacaktır. Burada tercihinize göre bir ya da birden fazla (en fazla 4) ışık kaynağı tanımlayabilirsiniz. Gölgeleme istenirse, yüzeyler parlaklığı ya da koyuluğu hesaplanarak ışık kurallarına göre oluşturulur.

RESOLUTION: Ekran çözünürlüğü burada belirlenir. Amiga'nın dört ayrı ekran çözünürlüğü de program tarafından kullanılır. Bu dört mod haricinde, ekran çözünürlüğünü artırmak için Overscan modu da açılabilir.

SKY COLOR / GROUND COLOR: Sadece siyah zemin rengine bağlı kalmamak için, yaklaşık olarak ekranın ortası ufuk çizgisi kabul edilmiştir. Belirleyeceğiniz renkler ile bu çizginin üstünde kalan göğü ve altında kalan yer yüzeyini temsil edebilirsiniz.

LOAD BGND / LOAD FGND: Animasyonunuzu monotonluktan kurtarmanın başka bir yöntemi de, arka ve ön zemine resim yüklemektir. Ön zemine (FGND- Foreground) yüklenecek bir resim sayesinde kamera yerine animasyona mesela bir jet uçağının pilot kabininden ya da arabanın içinden bakabilirsiniz. Arka zemine de güzel bir doğa resmi ya da başka bir resim koyabilirsiniz. Yüklenen resim dosyasının ismi, Load BGnd/Load FGnd kutularının yanlarındaki kutularda görünür.

Ekranın en altındaki temel işlevler menusunun seçenekleri ise şunlar:

"Load Settings" / "Save Settings" ile daha önce yapılan ayarlamaları, objeleri ve hareket dosyalarını belleğe yükleyebilir ya da diskete kaydedebilirsiniz.

"Begin Animation" yardımıyla, hareketleri ve objeleri yüklenmiş olan animasyonun hesaplanarak gösterilmesi sağlanır.

"Quit program", programdan çıkış için kullanılır.

Tüm programı tanıttıktan sonra obje yaratmak ve değiştirmekte kullanılan ve VideoScape 3D programının ana disketinde bulunan çok yararlı iki programı kısaca tanıtmak istiyorum.

EGG (Easy Geometry Generator):

Animasyonda bulunan objeleri, değişik geometrik şekilleri birleştirerek oluşturmak için kullanılır. Bunun için de, önce gereken geometrik şekilleri dizayn etmek gerekir. VideoScape'e yardımcı ola-

rak verilen EGG programı yardımıyla istediğiniz geometrik obje dizaynını rahatlıkla yapabilirsiniz. Programın menüleri aşağıda sıralanmıştır:

1 ... **Dörtgen kutu:** İlk olarak kutunun en küçük x, y ve z koordinatları aralarına birer boşluk (!) koyularak girilmeli. Aynı şekilde maksimum koordinatlar girildikten sonra tepe, yan ve ön yüzeyler için yine aralarında birer aralıklarla 3 renk girilmeli.

2 ... **Küre / Elips biçimli küresel cisim:** Halka adedi ve her halkada yer alacak nokta adedi aralarına boşluk konularak girildikten sonra objenin yatay ekseninin ortasındaki çap ve uç nokta çapları girilmeli. Yüzeyler içten de tanımlanacaksa "Generate interior polygons" sorusuna "Y" ile cevap vermeniz gerekli. Yüzeyler için ayrı iki renk aralarında birer boşluk koyarak girilmeli. Bunu 9 halka, halka başı 16 nokta ve renk olarak 12 ve 15 değerleri bir deneyin.

3 ... **Koni:** Burada halka başı nokta adedi, taban ve tepenin y koordinatları, taban yüzeyinin çapı ve renk sorularıyla karşılaşacaksınız.

4 ... **Silindir:** Halka başı nokta adedi, taban ve tepe yüzeylerinin y koordinatları ve silindirde tabanı oluşturan dairesel yüzeyin çapına zevkinize göre koordinatlar girdikten sonra renkleri de tanımlamanız gerekli.

5 ... **Değişik çaplarda dairesel yüzeyler topluluğu:** Burada dairesel alan adedi ve bunların her birindeki nokta adedi ile renkleri belirledikten sonra, sırayla ilk halkadan itibaren sonuncuya kadar her dairesel yüzeyin yüksekliğini ve çapını girmeniz gerekli.

6 ... **Rasgele yerleştirilmiş yıldızlardan oluşan dairesel alan:** Ekranda bir patlama ya da yıldızlardan oluşan bir gök oluşturmak istediğinizde bu fonksiyonla bu noktaların rasgele yerleşmesini sağlayabilirsiniz. İlk soruda yıldızların hayali olarak yerleştirilen dairenin kenarların kenarlarına yakın olup olmayacağı, ikincisinde ise yıldızların yerleştirilmesinde yoğunluklu bölgenin hayali dairenin üst yarısı olup olmayacağı belirlenir. Hayali dairenin yarıçapını da girdikten sonra yıldızlarda kullanılacak iki renk tanımlanır.

7 ... **Dörtgenlerden oluşan yüzey:** Burada karelerden oluşan yatay bir düzlem oluşturulur. Bu düzlemi yol olarak kullanabilirsiniz. X ve Z yönlerinde boyutlar verildikten sonra X ve Z'deki kolon/satır miktarını belirleyin. Son olarak da kareler için iki renk girmelisiniz.

8 ... **Dörtgen alanda oluşturulmuş rasgele dağlar:** Burada oluşturulacak dağlar dörtgen alanlarda oluşturulacağı için daha sonra bu dağlardan istediklerinizi yan yana koyarak OCT yardımıyla tek objeye dönüştürebilirsiniz. Tepe, sıradağ kenarı, sıradağ, kesişen sıradağlar olmak üzere dört ayrı tip dağ şekli mevcuttur.

Dörtgen alanın X ve Z koordinatlarını da girdikten sonra, en yüksek tepe noktasının Y koordinatını girmelisiniz. Son olarak da iki yüzey rengi belirlemelisiniz.

9 ... **Ufuk çizgisinde dairesel olarak her yönde sıradağlar:** Burada kamerayı hareket ettirdiğinizde devamlı ufuk çizgisinde gözükecek olan sıradağlar halkası yaratabilirsiniz. Değer olarak dağların ufuk çizgisinde genişleme noktalarının adedi ve halkanın yarıçapının yanı sıra dağların maksimum yüksekliği ve dağ rengi girilmeli.

Buradaki her fonksiyonda değerler girildikten sonra objeyi diskete kayıt etmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Cevabınız evet ise yeni yaratılan objenin ismini girmelisiniz.

OCT (Object Composition Tool):

ikinci yardımcı program olan OCT ile, hazırlanmış bir obje dosyasında istenen değerler değiştirilebilir. Ayrıca hazırlanan birkaç objeyi birleştirerek tek obje yaratılabilir ve böylece daha çok objenin aynı anda görülmesi sağlanabilir.

Bu işlemler için önce ilk objenin disketteki ismi girilir. Ardından yüklenen objenin koordinat ve pozisyon değerlerinde değişiklik yapılıp yapılmayacağı sorulur. Cevap olumluysa, ilk soru x, y ve z koordinatlarının büyütme/küçültme oranları olacaktır. Obje boyutları aynen kalacaksa burada değer olarak her üç eksen için de 1 girmelisiniz. İkinci soru, objenin duruş açısının yeni değerleridir. Değişmeyecek değerin yerine 0 yazmalısınız. Son olarak da, objenin x, y ve z eksenlerindeki yerleştirilme noktasının hangi yönde ne kadar kaydırılacağı sorulur.

Objenin renklerini değiştirmek istiyorsanız, program eski renk kodunu ve bunun yeni değerini soracaktır.

Değişik objeleri birleştirmek istediğinizde, ilk objeyi yükledikten sonra birleştirilecek tüm objeleri sırayla programa yüklemelisiniz. Son obje de yüklendikten sonra, sonuç objesini kaydederek programdan çıkmak için yeni obje ismi sorusuna bir "-" işaretiyle cevap vermelisiniz.

Programın ve yardımcı programlarının açıklaması bu kadar. Artık size bol bol animasyon denemeleri yaparak tecrübe kazanmak kalıyor. Hazırladığınız animasyonları dergimize ya da bana gönderirseniz, fırsat ve yer bulduğumuzda bunları dergimizde basacağız.

Tablo I -

0 ... siyah	8 ... siyah
1 ... koyu mavi	9 ... açık mavi
2 ... koyu yeşil	10 ... açık yeşil
3 ... kullanılmıyor	11 ... kullanılmıyor
4 ... koyu kırmızı	12 ... açık kırmızı
5 ... kullanılmıyor	13 ... kullanılmıyor
6 ... kahverengi	14 ... sarı
7 ... gri	15 ... beyaz

Renk numaralarına 16 eklendiğinde parlak renkler seçilir. 32 değeri eklendiğinde, bu renkle boyanan yüzeyler ışık kaynağına göre tonajlanmazîar. 48 eklediğinizde ise içi boş bir çokgen yaratabilirsiniz.

AMIGA VE TELEKOMÜNİKASYON

Cem GENCER

ÇOĞUNUZ MODEM KELİMESİNİ DUYMUŞSUNUZDUR. BİLGİSAYARDA VERİ İLETİŞİMİNİN NASIL YAPILDIĞINI MERAK EDENLERİN SAYISI DA AZ DEĞİL. BİT VE BYTE'LARIN IŞIK HIZIYLA TELEFON HATLARINDA DOLAŞMALARINDA BAŞLARINDAN GEÇENLERİ GELİN HEP BERABER TAKİP EDELİM.

Bilgisayarları veri iletişiminde kullanma fikri Avrupa ve Amerika'da son 5 sene içinde bir hayli geliştirildi, önceleri bir bilgisayarı diğerine bağlayıp bilgi transferi yapılmak istendiğinde bu sadece aynı marka iki bilgisayar arasında yapılabilmekteydi. Bunun için bu iki bilgisayara çok pahalı olan network kartının takılması ve bunun yanısıra kaliteli bir programa da ihtiyaç vardı. Böyle bir sistemi Amiga ve benzeri ev bilgisayarlarında da kurmak da imkansızdı. Fakat sırf veri transferi için hazırlanan bir standart olan RS232 C protokolü de bu sıralar denemelerini başarıyla tamamlamıştı.

Bilgisayar ve elektronik piyasasında önde gelen bazı firmalar hemen RS232 C standardını kullanan ve veri taşımada hem gönderici, hem de alıcı vazifesi gören ve MODEM adı verilen cihazlar üretmeye ve bunları pazarlamaya başladılar. Bu cihazlar bilgisayar sinyallerini ses sinyalleri haline getirerek, bunları telefon hattı aracılığıyla diğer bilgisayara gönderiyorlar. RS232 C standardı ve modemler hakkında daha ayrıntılı teknik bilgiyi önümüzdeki sayılarda öğrenebilirsiniz.

Bu yazı dizisinde MODEM ve veri iletişimi konusunu daha çok program desteği ve bunların kullanımı açısından inceleyeceğiz. Ayrıca ileriki sayılarda çeşitli bilgi bankalarını tanıtmaya başlayacağız. Ama en başta modem kullanacak kişilerin telefon faturasında, borçlu hanesindeki sayının rakam adedinin artacağı konusunda uyarmalıyım. Ne de olsa telefon hattını modem yüzünden işgal edilebilir ve sadece siz kullanabilirsiniz.

Modem kullanıcısının bilmesi gereken terimleri bu ilk sayıda açıklayarak çoğunuzu büyük bir dertten kurtaracağım.

İlk önce modem hattında bilginin nasıl kodlanarak gönderilmesi gerektiğini açıklamak gerekiyor. Bu, RS232 C standardına göre yapıldığından, anlatacaklarım RS232 C standardı ile seri port üzerinden veri aktaran tüm bilgisayarlar için geçerlidir.

RS232 C standardında tüm veriler seri halinde gönderilir. Bu, bir byte'daki tüm bitlerin tek hat üzerinden ard arda gönderilmesi demektir. Fakat burada ardı sıra gelen iki byte'daki bitlerin birbiriyle karışmaması için, bunların arasına her byte'ın başını ve sonunu belirten bitler konmalıdır.

Başa konulan ve start bit adı verilen kısa sinyal her zaman lojik 0 seviyesindedir (+ 3 Volt ile +12 Volt arasında bir

değer). Bunun arkasından tercihe göre 7 ya da 8 bitten oluşan sinyal dizisi, veriyi iletir. Hemen arkasından gönderilen bir bit ile Parity bit'i iletilir. En son olarak da lojik 1 seviyesinde (-3 volt ile —12 Volt arasında bir değer) olur ve Stop bit'i temsil eder. İstendiği zaman stop bit için iki bit kullanılabilir. Bundan sonra gelen sinyaller artık bir sonraki byte'a aittir. Ayrıca sinyallerin dizimini şekil l'e bakarak daha kolay anlayabilirsiniz.

Telefon hatlarının yarattığı parazitlerden bazen modemle gönderilen bilgide bozulma olur. Bilgiyi daha anlaşılır biçimde aktarmak için Parity biti kullanılır.

Modemler değişik hızlarda çalışabilir. Bu hız, telefon hattına bir saniyede gönderilen bit sayısıyla ölçülür. Hızı belirten rakam normal şartlar altında 300'den başlar ve 3840'e kadar devam eder. Saniyede 300 bitin aktarılması 300 Baud'da çalışıldığını belirtir. Baud terimi aynen diğer ölçü sistemlerinde olduğu gibi bir birimi tanımlamaya yarar. 300 Baud'da çalıştığınızda telefon hattı üzerinden dakikada 2250 byte (yaklaşık 2 Kbyte) gönderebilirsiniz.

Bilgi gönderilirken aynı zamanda karşı taraftan bilgi almak sadece iyi modemlerle mümkündür ve bu işleme Full-duplex çalışma denir. Siz ekranda bir soru yazarken karşı taraftaki arkadaşınızın aynı anda cevap vermesi bu çalışma yöntemiyle mümkündür. Tabii bazılarınız karşı tarafın sabırsızlığına sinirlenebilir. Bu durumda modeminizi Half-duplex moduna geçirirseniz, arkadaşınız sizin yazacaklarınızı beklemek zorunda kalacaktır.

Modemler arasında veri transferinin daha düzgün yapılabilmesi için belli standartlar ortaya atılmıştır ve herkesin kabul edip kullandığı bu standartlara çalışma protokolleri adı verilir. Bu protokollerden bize en gerekli olanlarını aşağıda tanıtacağım.

* X-ON / X-OFF PROTOKOLÜ:

Her modemin belli bir hafızası vardır ve buna Buffer adı verilmiştir. Bu buffer'ın kapasitesi değişik modemlerde farklı büyüklüklerde olabilmektedir. Bilgisayar tarafından telefon hattına aktarılmak üzere gönderilen bilgiler ilkönce bu hafızada toplanır ve buffer dolunca modem tarafından ses sinyallerine çevrilerek karşı tarafa gönderilir. Fakat modem, her hafıza doluşunda bilgisayara bir sinyal göndererek bilgisayarın bilgi göndermesini durdurmalıdır. Bunu da bilgisayara ASCII olarak hexadecimal $13 karakterini gönderir. Bu kod yardımıyla bilgisayar X-OFF konumuna (bekleme) geçirilir. Modem'in hafızası boşaldığında bilgisayara hexadecimal $11 değerini (X-ON) göndererek yeni bilgi paketini alıp işlemeye hazır olacağını bildirir. Çeşitli programlar aracılığıyla bu modu açıp kapayabilirsiniz. X-ON/X-OFF modu kapalıyken bilgisayara veri aktarımı için ekstra bir hat daha çıkacağından bu yöntemle modeminizin full-duplex çalışması sağlanmıştır.

* ETX / ACK PROTOKOLÜ:

Burada fazladan bir hat vardır ve bu hat sayesinde karşı taraftaki veri alıcısının hazır konumda olup olmadığı belirlenir. Bu hattın ismi DTR (Data Terminal Ready)'dir. Modeminiz veri almaya hazır ise bu hattı aktif yaparak $06 (ACKnowledge) sinyalini bilgisayara gönderir. Modeminiz bilgisayara Hex $83 kodunu gönderince bilgisayar veri göndermeyi Hex $06 kodu gelinceye kadar durdurur. Gönderilen bilgi bittiğinde de bilgisayar en sona ETX (End of Text) kodunu göndererek verinin bittiğini modeme bildirir.

Bundan başka modemle veri transferinde kullanılan daha bir sürü protokol mevcuttur. Fakat bunlar başlangıçta bize pek gerekli olmadığından bunların tanıtımını yazımın daha sonraki bölümlerine bırakıyorum.

Çoğumuz modem aldıktan sonra bunun nasıl kurulacağını ve nasıl en verimli şekilde kullanıldığını merak etmişsinizdir. Şimdiye kadar kaliteli modemler devamlı olarak yurtdışında üretildiğinden, almış olduğunuz modemin kullanım kitapçığı İngilizce ya da Almanca dillerinden biriyle yazılmıştır. Fakat aranızda bu dilleri anlamayanlar için modemin nasıl doğru olarak kurulduğunu kısaca açıklamakta fayda var.

Modeminizin arkasında genelde giriş ve çıkış amacıyla kullanılan üç fiş yuvası vardır. Bazı modemlerde iki fiş yuvası da olabilir. Fakat bu tür modemlerle pek karşılaşacağınızı sanmam. Bu üç fiş yuvalarında ilki D-tipi 25 uçlu bir fiş yuvasıdır. Diğer ikisi ise modern telefonlarda rastlayabileceğiniz her biri dört uçlu olan fiş yuvalarıdır. 25 uçlu fiş yuvasına modemle birlikte verilen ve bilgisayar ile modemi birbirine bağlamak için kullanılan kablonun bir ucu takılır. Bu kablonun diğer ucundaki fiş ise bilgisayarın arkasında bulunan ve altında "SERİAL PORT" yazan giriş yuvasına bağlanır. Bu işlemi hem bilgisayarınız, hem de modeminiz kapalıyken yapmalısınız, yoksa bu iki cihazdan birini en yakın bilgisayar tamircisine götürmeniz gerekebilir. Fişleri taktıktan sonra yuvalarından çıkmamaları için üzerlerindeki vidaları sıkıştırın. Modeminizle bilgisayarınız arasındaki veri hattı hazır artık. Fakat modemle telefon hattı arasında da en az bir bağlantı kurmak gereklidir. Ancak bu şekilde modem aracılığıyla istediğiniz yerle görüşebilirsiniz. Telefonu hattan sökerek modemle birlikte verilen ikinci kablonun bir ucunu telefon hattına doğrudan bağ-

ladıktan sonra diğer ucunu da modemin arkasında bulunan "LINE" adlı fiş yuvasına takınız. Telefonun hatta bağlanmasını sağlamak için de telefonun kablosunu da modemin arkasındaki "PHONE" yuvasına takmalısınız. En son olarak da modemin besleme gerilimini sağlamak için yine modemle birlikte verilmesi gereken adaptörü modemin arkasındaki adaptör soketine takarak diğer kısmını da elektrik fiş yuvasına taktığınızda, artık modeminiz kullanıma hazırdır.

Bilgisayarı da açtıktan sonra artık istediğiniz modem programını yükleyerek çalışmaya başlayabilirsiniz. Modem programlarını değişik bilgisayarcılarda bulabilirsiniz. Aşağıda benim en çok kullandığım modem programlarının listesini verdim. Bunlardan en az birini almanızda fayda var: Jr Comm, Diga, Access, A-Talk III, Platinum On Line.

Şimdi biraz da bilgisayar ve modemi ne gibi işlerde kullanabileceğimizi, nerelere bağlanabileceğimizi öğrenelim.

Bunlardan ilki çeşitli yerlerden birbirini tanımayan kişilerin bağlanıp tanıştığı, bilgi ve ufak programlarını takas ettiği modem kulüpleridir. Normal arkadaşlık kulüpleri gibi artık bilgisayar kulüpleri de Avrupa'da bir hayli yaygın. Bu kulüplere posta kutusu anlamına gelen *MAIL-BOX* adı verilmektedir. Artık her Avrupa ülkesinde bunlardan sayısız adette var. Ama yşne de en fazla mail-box'a sahip ülke Commodore ve Amiga bilgisayarlarının en çok kullanıldığı ülke Almanya. Ardından ikinci sırada Amerika ve diğer önemli ülkeler geliyor.

Bir mail-box'a ilk bağlandığınızda karşınıza çıkacak ilk soru daha önce uğrayıp uğramadığınızda. Yeni iseniz buraya 'GAST' ya da 'VISITOR' (ziyaretçi) girersiniz ve sistem size belli bir süre tanır. Bu süre içinde sistemin izin verilen yerlerini dolaşıp inceleyebilirsiniz. Bu sayede sistemin size verebileceği olanakları görmüş olursunuz. Verilen süre genelde 10 dakika ya da 1/2 saattir. Sistemi sevdinizse ve daha sonra buraya tekrar bağlanıp arkadaş bulmak istiyorsanız ayrılmadan kısa bir form doldurarak kendinizi kullanıcı "USER" olarak tanıtabilirsiniz. User olurken kendinize herhangi bir çağırma kodu belirleyebilirsiniz. Bu kod sayesinde kimsenin ismi kimseye açıklanmamış olur. Bu da belli bir seviyede gizlilik sağlar. Bundan sonra mail-box'a her bağlanışınızda size haber bırakılıp bırakılmadığını anında öğrenebilirsiniz. Ayrıca artık ziyaretçilere izin verilen yerlerden daha fazla yere girip çıkma hakkınız oluşur. Bazı mail-box'lar aylık bağlanma adedine ve herbirinin sürelerine göre kullanıcının seviyesini (LE-VEL) artırabilir. Yüksek seviyeli (LE-VEL 9) bir kullanıcı daima kendisinden daha düşük seviyeli kullanıcıdan daha çok seçenek e söz hakkına sahiptir. Her kademede kullanıcıya fazladan bazı meniler ve seçenekler sunulmaktadır.

Her mail-box'un bir ana menüsü vardır ve burada isteğinize göre seçenek yapabilirsiniz. Bu seçeneklerden bazıları takvim, saat gibi önemsiz şeylerdir. Fakat "PIN-BOARD", "BILL-BOARD" gibi seçeneklerde herkesi ilgilendirebilen bazı şeyler bulmak mümkündür. Buraya ilgilendiğiniz bir ilan ya da haber varsa bunun sahibine not bırakabilirsiniz. Tabii buraya kendi ilanınızı bırakmak da mümkündür. Fakat böyle yerler kişisel mesajlar için pek yararlı değildir. Nedeni de bu tahtaya asılan mesajları herkesin görebilmesidir. Bu yüzden konuşmak (klavye kullanıldığından aslında yazışmak) istediğiniz özel birisi varsa buna sizi araması için haber bırakırsınız. Şayet o kişi de o an mail-box'a bağlı ise sistem hemen onu uyaracak ve her ikinizin de birbirinizle rahatsız edilmeden konuşabilmesi için size mevcut odalardan birini ayıracaktır, artık o kişiyle rahatlıkla

ŞEKİL 1 : RS 232 C SİNYALLERİ

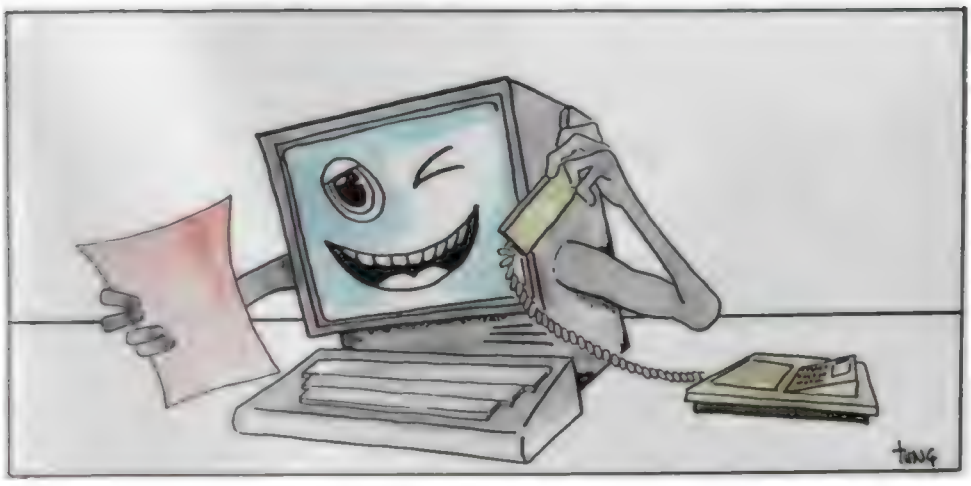
konuşabilirsiniz. Konuşmalarınız kimse tarafından izlenemeyecektir. bu konuşma odalarından her sistemde farklı adet vardır. Fakat genelde 99 normal bir sayıdır. Odalarda isterseniz daha çok kişiyle toplanıp konuşma ya da tartışmalar yapabilirsiniz.

Her mail-box'un program çekme adı altında bir menü seçeneği vardır. Burada sistemin size sunduğu bazı programları kendinize çekebilirsiniz. Burada bulunan programlar genelde ARC programı yardımıyla sıkıştırılmış ve ASCII karakterlerine dönüştürülmüştür. Bu, gerekli dosyanın telefon hattı aracılığıyla karşıya aktarılabilmesi için gereklidir. İstediğiniz programı çektikten sonra UnARC programı ile dosyayı eski haline getirerek istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. ARC, UnARC, ZOO gibi modem dosya sıkıştırma programlarını ve bunların kullanımını ileriki bölümlerde daha detaylı inceleyeceğiz.

Tüm mail-box'ların kullanıcıya sundukları temel fonksiyon bu kadar. Bu fonksiyonların yanı sıra her mail-box kullanıcısına değişik seçenekler de sunmuştur. Bazı mail-box'larda sisteme bağlı diğer kullanıcılarla satranç, dama, tavla gibi oyunlar oynayabilirsiniz. Çok iyi bazı mail-box sistemleri her gece saat 3.00 ile 6.00 arasında yakın bölgedeki diğer mail-box'lan otomatik olarak arar ve ilan tahtalarını değişirler. Bu sayede başka bir mail-box'u kullanan bir kişiye de haber ulaştırmak mümkün.

P.T.T. izin verirse ülkemizde de çeşitli mail-box sistemleri kurulabilir ve bu sayede bilgisi olan kişiler yeni başlayanlara her konuda yardımcı olarak bilgisayar dünyasını, özellikle Amiga'nınkini, geliştirmekte bir hayli yardımcı olabilirler. Umudumuz, P.T.T.'nin en kısa sürede mail-box'lara izin vermesi ve firma ya da kişilerin böyle sistemleri kısa sürede kurmasıdır.

Türkiye'de iş bilgisayarları arasında veri iletişimi sağlamak için büyük bir NetWork sistemi kurulmuş durumda. *TURP AK* adı verilen sistem ile paket anahtarlamah olarak bilgisayarlar arası veriler paket olarak aktarılabilir. Bu sistemin en büyük avantajı, nereyi ararsanız arayın, şehiriçi tarifesine göre hesap gelmesidir. İsterseniz yurt-dışına bağlanabilir, oradaki mail-box'lara bağlanabilirsiniz. Bu sistemi kullanabilmek için senelik bir ücret vererek hat kiralamanız gerekmektedir. Ayrıca sistemi kullandığınız için de sistem kirası olarak da her ay ufak bir ücret ödemeniz gereklidir. Avrupa'daki *DATEX-P ve TELENET* gibi sistemlerle de bağlantılı olan bu sistem hakkında ayrıntılı bilgi almak istiyorsanız P.T.T.'ye başvurmanız gereklidir. Ayrıca P.T.T. ile bir görüşme yapabilirsek bunu size ileriki sayılarda bildireceğim.



Bir sonraki sayıda artık yukarıda belirttiğim modem programlarını teker teker tanıtmaya başlayacağım. Modemleri de tanıttıktan sonra da artık birlikte değişik terminallere bağlanarak bunların kullanımına değineceğim. Bu yüzden hâlâ modemi olmayanlar varsa hemen kendilerine birer modem temin etmeye çalışsınlar.

AMIGA BASIC 4

Merhaba... Hatırlarsanız geçen ay Amiga Basic'in yapısal özelliklerini incelemeye başlamıştık. Amiga Basic dilinin elemanlarına, şekline ve komutlarına geçmeden önce, animasyon rutinlerinde kullanmak üzere resimler oluşturabileceğiniz bir yardımcı program olan OBJECT EDITOR'den bahsetmek istiyoruz.

OBJECT EDİTÖR:

Object Editör, Amiga basic disketinizin "BASICDEMOS" çekmecesinde *Objedit* adı altında bulunan ve ovaller, dörtgenler, düz ya da serbest çizgiler çizebileceğiniz bir tuvale sahip programdır. Çizilen objelere iç ve dış renk verilebilir, istendiği gibi düzeltme ve silme yapılabilir.

Object Editör ile yaratılan bir obje diskete kaydedildikten sonra, Amiga Basic'in COLLISION ve OBJECT yönergeleri içinde kullanılabilir ve bu yolla hareketli resimler oluşturulabilir. Objeler, object Editör penceresinde oluşturulur. Bu pencerede 4 ana bölüm vardır:

MENÜ ÇUBUĞU: Üzerinde 3 menü başlığı bulunur: File, Tools ve Enlarge. File menü seçenekleri ile yaratılan bir objeyi diskete kaydedebilir, var olan bir obje dosyasını disketten yükleyebilirsiniz. Tools menü birçok resim yaratma metodu içerir. Enlarge menü ise objeyi tüm ayrıntıları ile oluşturabilmeniz için genişletme seçeneklerine sahiptir. Şimdi bu menü başlıkları altındaki menü seçeneklerini sırayla inceleyelim isterseniz:

Seçenek	Fonksiyon
New	Ekranı siler ve tuval değiştirilmişse, onu orjinal boyutlarına geri döndürür.
Öpen	Diskette varolan bir dosyayı yüklemek için kullanılır.
Save	Varolan bir dosyayı yüklenmişse, aynı isimle; yeni oluşturulan bir dosya ise isim sorrak diskete kaydeder.
Save As	dosyayı isim sorarak diskete kaydeder.
Quit	Object Editor'den çıkarak Amiga Basic'e geri döner.

TOOLS MENÜ SEÇENEKLERİ:

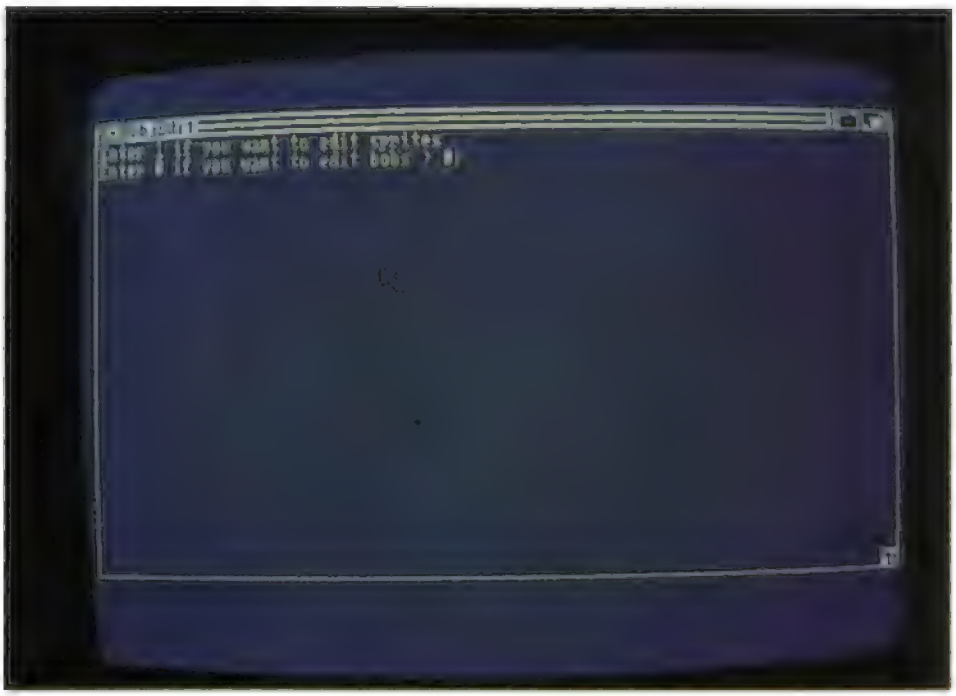
Seçenek	Fonksiyon
Pen	Serbest çizim
Line	îki nokta arasında düz çizgi
Oval	Elips
Rectangle	Dörtgen
Erase	Tuvaldeki resmi silme
Paint	Seçili olan renkle resmin içini boyama

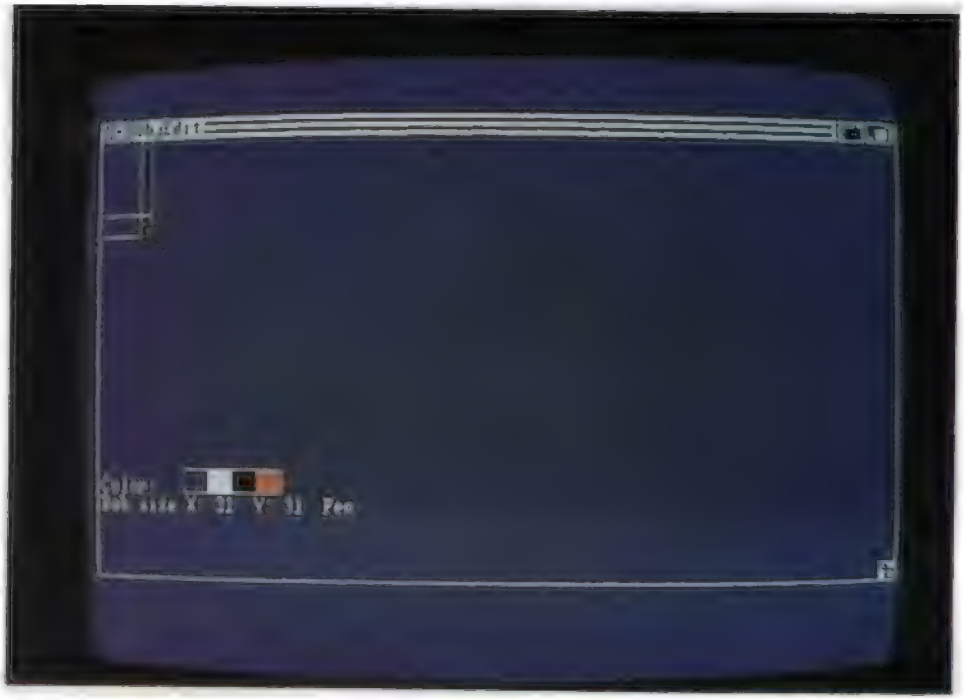
ENLARGE MENÜ SEÇENEKLERİ:

Seçenek	Fonksiyon
4*4	Tuvali 4 katı büyütür.
	Tuval, enine 100 pixel, boyuna 31 pbcelden büyük olamaz.
1*1	Tuvali normal büyüklüğüne döndürür.

TUVAL (CANVAS): Object Editör penceresinin sol üst köşesinde yerleşmiş olan tuval, objeleri yaratmak ve editlemek için kullanılır. Sağ alt köşesindeki genişletme kutusu ile tuvalin genişliği artırılabilir.

RENK SEÇİM ÇUBUĞU: Objeyi boyamak ve çerçeve renklerini değiştirmek için kullanılır. Kullanılacak olan renk bu çubuktan seçilir. Kullanılacak renk sayısı programda SCREEN yönergesinde kullnılan *depth* (derinlik) parametresi ile artırılabilir. Objedit programı normalde bir arka zemin ve diğer iki renk içeren derinlik parametresi olan 2'yi kullanır. Eğer programın belleği müsaitse, daha çok renk varyasyonu da kullanılabilir. Verilen derinlik parametresinin artmasına bağlı olarak kullanılabilecek renk sayısı da ikinin üssü olarak artar. Yani derin-





lik parametresi olarak 4 verilirse, 2 4= 16 farklı renk kullanabilirsiniz demektir.

DURUM SATIRI (STATUS LINE): X ve Y koordinatları ile tuvalin o anki genişliğini ve hangi çizim aracının seçili olduğunu gösterir.

BOB'lar ve SPRITE'lar:

Amiga sistemi, terminolojide *sprite* ve *bob* olarak geçen iki tür obje tanır. Object Editör, obje tanımlamanıza başlarken bu iki tip objeden hangisini istediğinizi sorar. Bu yüzden bu iki tip objenin özelliklerini ve ana farklarını bilmek gerekir. Aşağıdaki tablo *sprite* ile *bob* arasındaki ana farklılıkları özetliyor:

BOB'lar
Sprite'lardan daha yavaş. **Genişlik sadece bellekle. Sınırlı.** Seçilebilen tüm renkleri kullanırlar bob'ların tamamı görüntülenebilir.

Tüm ekran derinliklerine izin verilir.

SPRITE'lar
Bob'lardan daha hızlı.
Genişlik 16 olmalı.

Yalnız 3 renk kullanırlar.

Aynı anda aynı satırdaki yalnız 4 sprite farklı renklerde görünebilir. Ekran derinliği 2 olmalıdır.

OBJELER NASIL YARATILIR?

BASICDEMOS çekmecesinde *Objedit* **ikonu** kliklenerek açıldığında program bob mu, sprite mı oluşturacağınızı soran bir mesaj verir. Burada seçiminizi yaptığınızda kendinizi Object Editör penceresinde bulursunuz. Burada yaptığınız seçimi File menüsünden New ile değiştirebilir, var olan bir obje dosyasını Öpen ile çağırabilirsiniz.

Yeni bir obje yaratmak için kullanılacak olan menü seçenekleri, Tools menü başlığı altında sıralanıyor. Çizmek istediğiniz objeye uygun çizim aracını buradan seçerek istediğiniz çizimleri yapabilirsiniz. Renk seçimi, renk seçim çubuğundan istenen renk kliklenerek yapılır. Resmin içini boyamak için, Tools menüden Paint aracı seçildikten sonra doldurma rengi işaretlenip boyanacak kısım kliklenir.

Obje çizimi tamamlandıktan sonra isim verilerek diskete kaydedilir. Bu şekilde kaydedilen obje Amiga Basic animasyon kumulları için kaynak dosya haline gelir ve programlar için kullanılabilir.

AMIGABASIC KARAKTER SETİ:

Amiga Basic karakter seti alfabetik, sayısal ve özel karakterlerin karışımından oluşur. Bunlar yalnız Amiga Basic'in kabul ettiği karakterlerdir. Bunlar dışında görüntülenebilecek ya da printerden çıkartılabilecek bir sürü karakter daha vardır, ancak bunların Amiga Basic'te özel bir anlamı yoktur. Alfabetik karakterler büyük ya da küçük harfler, sayısal karakterler ise O'dan 9'a kadar rakamlardır. Tablo 1 'de Amiga Basic tarafından kullanılan özel karakterler ve fonksiyonları verilmiştir.

TABLO 1

KARAKTER	FONKSİYON
	Boşluk
=	Eşitlik ve atama sembolü
+	Toplama işareti
-	Eksi işareti
*	Çarpı işareti
/	Slash ya da Bölme işareti
A	Yukarı ok veya üs sembolü
(	Sol Parantez
)	Sağ Parantez
%	Yüzde İşareti
#	Sayı (ya da paund) işareti
$	Dolar işareti
!	Ünlem işareti
[	Sol Kare Parantez
]	Sağ Kare Parantez
*	Virgül
.	Nokta ya da ondalık nokta
'	Tek tırnak işareti
;	Noktalı virgül
:	tki nokta üstüste
&	Ve anlamına gelen işaret
?	Soru işareti
<	Küçüktür
>	Büyüktür
\	Ters slash ya da tamsayı bölme işareti
@	Süslü a
	Altçizgi
RETURN	Bir giriş satırını sonlandırır.
"	Çift Tırnak İşareti

Bu karakter seti dışında [Sağ Amiga] tuşu ile birlikte kullanılan tuş kombinasyonları vardır. Bu kombinasyonlar ve fonksiyonları şunlardır:

TUŞLAR	FONKSİYONU
[AMİGA] + [.]	Programın çalışmasını keser. [AMİGA] + [S] Programın çalışmasını durdurur. [AMİGA] + [T] Birsonraki yönergeyi çalıştırır. **[AMİGA] + [C] Copy fonk&iyuuunun** klavye karşılığı.
[AMİGA] + [P]	Paste fonksiyonunun klavye karşılığı.
[AMİGA]-ı-[X]	Cut fonksiyonunun klavye karşılığı.
[AMİGA] + [R]	Start fonksiyonunun klavye karşılığı.
[AMİGA] + [L]	Show List komutunun klavye karşılığı.

AMIGABASIC SATIRI:

FORMAT:
[nnnnn]yönerge [:yönerge.....] [açıklama] [RETURN] ya da;
[alfanüm-etiket:] yönergel [: yönerge2] [açıklama] [RETURN]

İlk formattaki *nnnnn,* satır numarası olup 0 ile 65529 arasında bir sayı olabilir. İkinci formattaki *alfanüm-etiket* ise bir harf ile başlayıp iki nokta üstüste ile biten harf, rakam ve nokta karışımı alfanümerik bir belirteçtir.

açıklamalar, program arasına konulabilen yardımcı bilgi satırlarıdır. Programın çalışması esnasında hiçbir işlevleri yoktur, bu tür satırlar sadece programın incelenmesini kolaylaştırır.

yönergeler ise program komutlarıdır. Aynı satıra birden fazla yönerge iki nokta üstüste işareti ile ayrılmak suretiyle yanyana yazılabilir.

Gördüğünüz gibi Amiga Basic program satırları bir satır numarası ya da bir etiket ile başlıyor ve mutlaka RETURN tuşuna basılarak bitiyor. Bir program satırı maksimum 255 karakter uzunluğunda olabilir.

alfanümerik satır etiketleri, 1 ile 40 karakter uzunluğunda harf, rakam ve nokta karışımından oluşabilirler: MENÜ:, Altl:, ARA.TOP: gibi.

SABİTLER:

Sabitler, programın çalışması esnasında Amiga Basic'in kullandığı güncel değerlerdir. Sabitlerin iki tipi vardır: Karakter dizileri ve sayısal değerler. Karakter dizi sabitleri, çift tırnak içine alınmış alfanümerik karakterlerden oluşurlar ve en çok 32767 karakter uzunluğunda olabilirler. Sayısal sabitler ise negatif ve pozitif sayılardır. Beş tip sayısal sabit bulunur:

Kısa Tamsayı (Short Integer): -32768 ile +32767 arasındaki 16 bitlik tüm sayılar. Kısa tamsayılar ondalık nokta içermezler.

Uzun tamsayı (Long Integer): 2147483648 ile 2147483647 arasındaki 32 bitlik tü sayılar. Uzun tamsayılarda da ondalık nokta bulunmaz.

Sabit-noktalı (Fixed-point): Pozitif ya da negatif gerçek (real) sayılardır. Bu tür sayısal sabitler ondalık nokta içerirler, ancak ondalık noktanın yeri sabittir.

Kayan-noktalı (Floating-point): Bu sayılar da pozitif ya da negatif ve ondalık nokta içeren sayılardır. Ancak sabit-noktalı sayılar gibi noktadan sonraki hane sabit değildir.

Hex sabitler: &H önekli onaltılık (Hexadecimal) sayılardır.

Octal sabitler: &0 ya da sadece & önekli sekizlik (octal) sayılardır.

Sabit-noktalı ve kayan-noktalı sabitler single (tek) ya da double (çift) precision (kesinlik) sayılar olabilirler. Single-precision sayısal sabitler 7 rakam (artı üs işareti) saklanır ve yazılırlar. Değerler sabitin bu tür olduğunu belirten 3 belirteç içerebilir: yedi ya da daha az rakamlı sayı, üslü gösterimi ifade eden E sembolü ve bunları takip eden bir ünlem işareti (!). Double-precision sayısal sabitler ise, 16 rakam saklanıp yazılabilir. Bu tür sabitleri belirtilebilmesi için formatta yine üç kısım biri kullanılabilir: sekiz ya da daha çok rakamlı sayı, üslü gösterimi ifade eden D sembolü ve bunları takip eden bildirim karakteri (H). Bu tür sabitlere örnek olarak aşağıdakileri inceleyebilirsiniz:

57.5	963023185
—3.24E—6	— 3.24768D—06
5497.0	5497.0H
14.8!	2378564.9372

Amiga Basic'te sayısal sabitler virgül içermezler.

DEĞİŞKENLER:

değişkenler, programda kullanılan değerleri temsil ederler. Sabitler gibi değişkenler de sayısal ve karakter dizisi olarak iki tür olabilir. Sayısal değişkenlere değer olarak sadece sayılar, karakter dizisi değişkenlerine ise karakter dizileri atanabilir. Bir değişkene herhangi bir değer atanmadan önce sayısal değişkense değeri 0, dizi değişkeni ise değer boştur. Değişken isimlerinde yapılacak hatalar, programın "Type Mismatch" hatası üretmesine sebep olur.

DEĞİŞKEN İSİMLERİ:

Değişkenlere 40 karaktere kadar isim verilebilir. Karakterler harf, sayı ya da nokta olabilir, yalnız ilk karakter mutlaka harf olmalıdır. Kullanılan bir değişken isminde büyük ve küçük harf olarak yazımlar aynı kabul edilir. Bunun anlamı TOPLAM, toplam ve TopLAM olarak verilen bir değişken ismi AmigaBasic tarafından aynı kabul edilir.

AYRILMIŞ SÖZCÜKLER (RESERVED WORDS):

Bunlar Amiga Basic komut, yönerge, fonksiyon ve operatörleri için ayrılmış kelimelerdir. Bu kelimeler asla değişken ismi olarak kullanılamazlar. Büyük ya da küçük harf kullanılabilirler. Ayrılmış sözcükler küçük harf yazılmış bile olsalar, RETURN'e basıldığında otomatik olarak büyük harfe çevrilirler.

DEĞİŞKEN TİPLERİNİN BELİRTİLMESİ:

Karakter dizisi değişkenlerine verilen isimler $ (dolar) işareti ile sona erer: SAYI$, TOP$ gibi.

Sayısal değişkenler ise ismi takip eden bir bildirim karakteri ile tanımlanır. Tanımlı sayısal değişken tipi single-precision'dur. Diğer tip sayısal değişkenleri kullanmak için, kullanılacak karakterler şunlardır:

% KISA Tamsayı 2 Byte &
UZUN Tamsayı 4 Byte
! Single Precision 4 Byte
Double Precision 8 Byte

DİZİ DEĞİŞKENLERİ (ARRAY VARIABLES):

Dizi, bir tek değişken ismiyle tanımlanan aynı tip elemanlardan oluşan gruptur. Her değer tanımlanan dizinin bir elemanı olarak kabul edilir. Dizi değişken isimlerinde dizinin tek, iki ya da daha çok boyutlu kullanımına uygun olarak tanımı yapılır: tek boyutlu diziler için C(15), iki boyutlu diziler için M(l,4) gibi. Bir dizi için tanımlanabilecek maksimum boyut 255, bir boyut elemanlarının maksimum sayısı 32768'dir.

Gelecek ay AmigaBasic dilinin ifade ve operatörleri ile anlatımlarımızı sürdüreceğiz. Hoşçakalın...

TELEPH

KORSANLAR

Teknolojik gelişmelerin baş döndürücü bir hızla gerçekleştiği günümüzde, bilgisayarlar gündelik yaşamaya tahmin edildiğinden daha hızlı girmiş durumdalar. Bugün birbirinden çok farklı alanlarda bilgisayarlar yaygın biçimde kullanılıyor. Bunlara artık sayıları küçümsenmeyecek rakamlara ulaşmış aileleri de ekleyebiliriz. Bilgisayarların hayatı kolaylaştırmaları, işlerimizi hızlandırmaları ve bizi eğlendirmeleri iyi ve hoş, fakat bilgisayar kullanımının beraberinde getirdiği bazı olumsuzları da görmezlikten gelmek mümkün değil, tşte bu olumsuzluklardan biri de yazımızın konusu olan bilgisayar korsanlığı.Bu yazıda bilgisayar korsanlığını değişik yönleriyle irdeleyecek ve konuya ülkemizin durumu açısından yaklaşacağız.

Korsan denince, hemen herkesin aklına eskiden yaşamış ve filmlere konu olmuş, açık denizlerde gemileri yağmalayarak geçimlerini sağlayan kanunsuz insanlar gelir. Terimin bugün kazandığı yeni anlamlar, kanunsuzluğu çağrıştırmaları bakımından orijinal anlamla bağıntılı. Artık denizlerde korsanlara rastlanmadığından, korsan sıfatı şimdi başka insanlar ve başka uygulamalar için kullanılıyor. Bizim inceleyeceğimiz korsanlar ise bilgisayar sektörüne musallat ve bu sektöre korku veren insanlar. Çok genel olarak, Bilgisayar Korsanlığı bilgisayar yazılımlarının özel yollarla çalınması ve kanunsuz yollardan kopyalanıp çoğaltılılarak ucuz fiyatla satılması olarak ifade edilebilir. Bu tanımla günümüzün bilgisayar korsanlarının eski zaman korsanlarından daha akıllı ve daha çalışkan oldukları ortaya çıkıyor, çünkü bilgisayar yazılımlarını çalmak öyle kolay bir iş değil ve bunun için üstün bir zeka, bilgi ve beceri gerektiriyor. Ayrıca korsanların çaldıkları yazılımları çoğaltıp satmaları da eskiden gemi ele geçirerek hazıra konan korsanlardan farklı biçimde örnek bir organize çalışma. Hatta başta sekiz ve onaltı bitlik ev bilgisayarları olmak üzere geniş bir korsan program pazarı meydana gelmiş bile. Bu noktada korsanlığın iki ayrı fenomeni ortaya çıkıyor.Birincisi hırsızlık olarak tarif ettiğimiz çalma işlemi, ikincisi ise seri üretim yani kopyalama.

Çalma olayını burada biraz açmak gerekli. Adi hırsızlık olarak bilinen olayın dışında tarihte değişik çalma durumları söz konusu olmuş.ömeğin, eskiden yazarlar yazdıkları eserde başka yazarların eserlerinden yararlanmadan edemezlermiş. Bunun da bir tür hırsızlık olduğu ve bugün İngilizce'de Plagiarism kelimesiyle tarif edilen fikir ve kaynak hırsızlığının suç olarak kabul edilmesi epey zaman almış.Yazılımın çalınması ise, şüphesiz çok daha yeni bir hırsızlık türü. Fakat bu işi yapan korsanla, sözgelimi esaslı bir kasayı binbir hünerle açan hırsız arasında işledikleri suç açısından fazla bir fark olduğu söylenemez.

AMIGA500 gibi ev bilgisayarlarında çalışan ve başta oyun olmak üzere her tür yazılımı çalan korsanlara CRACKER deniyor. İngilizce'de bir şeyi çözmek anlamına gelen CRACK kelimesi Türkçe bilgisayar jargonuna KIRMAK kelimesi olarak geçmiş. Yazılım şirketleri tarafından üretilen, özellikle oyun türü programlar genellikle kopyalanamaz halde piyasaya sürülüyorlar. Bu işleme PROTECTION yani korunma deniyor. Uzman kişilerce özel programlama teknikleri kullanılarak yapılan bu işlemler sonunda programın sadece kopyalamaya karşı korunmuş olan orijinali çalışıyor. Korsanlar da bu orijinal program üzerinde en az korumayı hazırlayan kişiler kadar çalışıp programı kopyalanabilir hale getiriyorlar. Bu, sürekli devam eden bir mücadele. Hergün yeni ve daha karmaşık korumaya sahip programlar çıkıyor ve korsanlar tarafından eninde sonunda kırılıyorlar.

Başka bir koruma yönteminde ise, kopyalamaya karşı korumadan farklı bir yol izleniyor. Program yüklenirken veya yüklendikten sonra programın kullanım kılavuzunun herhangi bir yerindeki kelime veya renk (fotokopiye önlem olarak) soruluyor. Eğer kullanıcı orijinal program dokümanına sahip değilse, ki korsanlar bu dökümanları nadiren çoğaltıyorlar, bu isteği yerine getiremiyor ve program yanlış yanıtlar verildiği andan itibaren çalışmaz hale geliyor. Ancak korsanlar da buna karşılık programın içine girip sorulan siliyorlar ve sonuçta program tekrar soru sorulmadan kullanılabilir hale geliyor.

Her iki koruma yönteminin başarısız kalması, korsanların oyun programlarının yazıldığı dil olan makine dilini çok iyi bilmelerinden ve son derece inatçı olmalarından kaynaklanıyor. Orijinal bir oyun ele geçirdikleri zaman bu oyunu kırmak ya da kıramamak onlar için şeref meselesine dönüşüyor. Geceli gündüzlü çalışmalar sonunda oyunun kilidi olan protection açılıyor ve korsanlar programda istedikleri değişikliği yapabiliyorlar.

Korsanların nasıl tipler olduğunu merak ediyorsanız, hemen şunları söyleyebilirim: Yaşları 15-25 arasında değişiyor. Değişik türlerde Batı müziği (Metal, Acid House, Rock ve Jazz gibi) dinlemekten hoşlanıyorlar. İçki, sigara gibi kötü alışkanlıklardan uzak duruyorlar. Bilgisayarlar onlar için hayattaki en önemli şeylerin başında geliyor. Toplum içinde özellikle okulda basarı seviyeleri pek fazla değil, bu yüzden içe kapanık oluyorlar ve bütün ilgilerini bilgisayar üzerinde odaklaştınyorlar. *Bazen birkaç* korsan biraraya gelerek bir korsan grubu kuruyor. Böylelikle program kırma faaliyetleri farklı kişilerin yetenek ve bilgilerinin bileşkesi doğrultusunda daha iyi sonuçlar veriyor.

Orijinal program korsanlar tarafından kırıldıktan sonra birtakım işlemlerden geçiyor. Önce orijinal programda bazı değişiklikler yapılıyor. İstenirse programın içine grubun adı yazılıyor ve oyun yüklendiğinde bu yazı ekrana geliyor. Bunun arkasından eğer program oyunsa sonsuz hak, sonsuz silah ve cephane vb. eklemeler yapılıyor. Bu değişiklikler de tamamlanınca mümkünse program CRUNCH ediliyor. Bu işlem programın diskette kapladığı yerin azalmasını sağlıyor ve dolayısıyla program daha çabuk yükleniyor. En son olarak diskete grubun intro'su kaydediliyor. Intro, İngilizce giriş anlamına olan Introduction kelimesinin kısaltılmış şekli. Programlar yüklenmeden önce ekrana gelen Intro'larda etkileyici grafikler ve müziklerle grubun reklamı yapılıyor. Intro'lann hemen hepsinde SCROLL TEXT denen soldan sağa kayarak geçen yazılarda takma adlanyla grubun üyeleri tanıtılıyor, diğer gruplara kutlamalar gönderiliyor (GRETINGS), Bu arada, programın orijinalini getiren kişiye teşekkür ediliyor ve çeşitli yerlere mesajlar yollanıyor.

Artık program kırılmış ve kopyalanarak dağıtılabilir hale gelmiştir. Bundan sonra o disketin kimbilir kaç kopyası çekilecektir. Disket büyük bir hızla kontaklar vasıtasıyla başka yerlere ulaştırılır. Posta, bu iş için oldukça emin bir yol. 3.5 inç disketlerin her türlü zarfta zarar görmeden rahatça gönderilebilmesi sayesinde, postada korkunç bir disket trafiği meydana gelmekte. Emniyet açısından korsanlar çoğu kez özel posta kutuları kiralıyorlar ve posta idaresi illegal bir olaya alet olduğunu anlayana veya polis tarafından posta kutusuna baskın yapılana kadar korsanlar bu posta kutusunu kullanıyorlar. Intro'larda nadiren posta adreslerine rastlanıyor. Disketlerin dağıtım işini yapanlar için başka bir terim kullanılıyor, SWAPPER. Swapper'lar hem programı para karşılığı satıyorlar, hem de başka satış yerlerine dağıtıyorlar. Programlan dağıtmanın bir başka yolu, bülten panoları. Modem cihazına sahip bilgisayar kullanıcıları, korsanların kurduğu illegal bülten panolarına bağlanıp en son kırılmış oyunu rahatça kendilerine çekebiliyorlar.

Bir de kopya partileri var. Belli zamanlarda ve gizli yerlerde değişik grupların üyeleri toplanarak biraraya geliyorlar ve kırdıkları en yeni oy unlan kendi aralarında değiştirip kopyalıyorlar. Herkes gururla protection'ları nasıl kaldırdığını ve oyunu ne kadar kısa sürede kırdığını *anlatıyor.* Bu partilerde daha aynı gün pi-

yasaya çıkmış oyunların kırılmış versiyonlarına bile rastlamak mümkün. Kopya partileri korsanların eğlendikleri ender zamanlar ve eğlencelerini bozacak tek şey ani baskın yapan Polis ve LAMER diye çağırdıkları beceriksiz ve yaptıkları işi açığa çıkarabilecek zararlı tipler.

Tabii, yazılım şirketleri olaya hiç de iyi gözle bakmıyorlar. Uzun emekler ve büyük masraflar sonucu ortaya çıkan bir programın satışlarının hemen hemen yansının korsanlar tarafından yapılması, onları oldukça sarsıyor. Yeni program geliştirme çalışmaları mevcut programların satışına bağlı olduğundan şirketler korsan satışlardan büyük darbeler alıyorlar. Bu arada Amerika'da bir çok şirket programlara koruma koymaktan vazgeçiyor. Bunun korsanlara karşı bir işe yaramadığını farkeden şirketler, dürüst kullanıcıların bundan zarar görmemesini istiyorlar. Böylece kullanıcılar daha fazla para ödeyerek fakat yasal yollardan satın aldıkları değerli programlarının yedek bir kopyasını her türlü ihtimale karşı saklama imkanı buluyorlar. Amerika'da, sırf kopya korumalı oldukları için dürüst kullanıcılar tarafından boykot edilen programlar var.

Aslında korsanlar bu işi yalnızca para kazanmak için yapmıyorlar. Programlan kırmak, kopyalayıp dağıtmak onlar için vazgeçilmez bir eğlence. Üstelik korsanlar arasında kendini Robin Hood görenler bile var. Bunlar korsan olmalarına neden olarak pahalı fakat değersiz oyunları kullanıcıya daha ucuza sunarak kullanıcının kazıklanmasını önledikleri gerekçesini veriyorlar. Ardından oyunların çoğunun aşırı pahalı olduğunu ve kendilerince gerçek değerinden satılsalar, korsanlık yapmayacaklarını söylüyorlar. Halbuki bilgisayar dergilerindeki tanıtımlar sayesinde kullanıcı zaten satın alacağı program hakkında yeterli bilgiye sahip oluyor. Öte yanda korsanlar yeni çıkan programlan ayırdetmeden kırmaya devam ediyorlar. Bazı gruplar hizmet yelpazelerini geniş tutup CRACKER JOURNAL olarak bilinen diskette bülten ve dergiler hazırlıyorlar.

Özellikle AMIGA500 gibi, disketlerin kullanıldığı bilgisayarları etkileyen önemli bir tehlike daha var: Bilgisayar virüsleri. Bütün değerli yazılımı tehdit eden virüs programlan çoğu zaman korsanlar tarafından yazılıyor ve kırılmış programlarla yayılıyor. Her geçen gün yeni bir virüs programının yazıldığı korsan kanallardan gelen bir diskette tehlikeli bir virüs bulunma riski çok yüksek. Korsanların bilgisayar sektörüne vurdukları en büyük darbelerden biri de bu virüsler.

Korsan bir oyunu satın almış kullanıcıyı bekleyen bazı sorunlar olabilir. Oyunlar her zaman orijinalleri gibi eksiksiz olmuyorlar. Oyunda bir bölümü bitirdiğinizde devamının olmadığına tanık olabiliyorsunuz. Bazen kırma hatalarından veya virüslerden kaynaklanan nedenlerden dolayı disketler hata mesajları verebiliyor. Buna bir de dokümantasyon eksikliğini eklerseniz, kısaca zevk almak için başına oturduğunuz oyundan nefret edebilirsiniz.

Yazılım endüstrisi, artık korsanlar tehlikesinin bilincinde. Şu sıralar Avrupa'da yürütülen bir kampanyayla bilgisayar kullanıcıları korsan programlara karşı bilinçlendirilmeye çalışılıyor. ELSPA (European Leasure Software Publishers Association - Avrupa Eğlence Yazılımlan Üreticileri Birliği) ve FAST (Federation Against Software Theft - Yazılım Hırsızlığına Karşı Federasyon) gibi kuruluşlarca desteklenen kampanyada korsanlar ile ilgili bilgi verenlere para ödülü vaadediliyor. Gerçi bilgisayar korsanlığının kökünün kazınması henüz zaman alacak, fakat bu kampanyaların olumlu sonuçlar vereceği muhakkak.

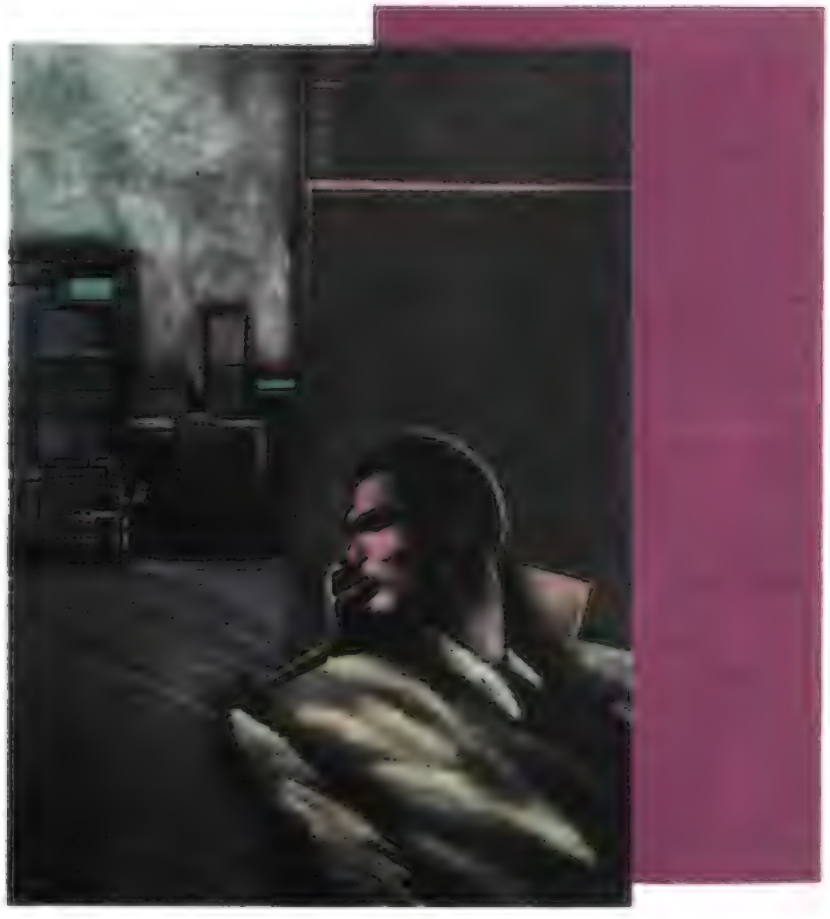
TÜRKİYE'DE BİLGİSAYAR KORSANLIĞI

Ülkemiz her yönden olduğu gibi korsanlar için de bir cennet. Türkiye'de bilgisayar yazılımlarını korsanlara karşı koruyacak herhangi bir yasa bulunmadığından, yerli korsanlar her türlü programı rahatça kopyalayıp dağıtmaktalar. Maalesef, ev bilgisayarlan için Türkiye'de satılan programların büyük çoğunluğu bu korsanlar tarafından sağlanıyor. Ülkemizde faaliyet gösteren belli başlı korsan gruplar arasında isimlerini sıkça görmüş olabileceğiniz ZOMBIE BOYS, DOUBLE TROUBLE ve CHAOS bulunuyor. Bu gruplar, şimdilik ithalat -ihracatla uğraşıyorlar çünkü henüz yabancı yazılım Firmaları Türkiye'de orijinal oyun dağıtımı yapmıyorlar ve kırılmamış orijinal oyun Türkiye'ye pek gelmiyor. Bu yüzden yerli korsanlıklarımız korsanlıklarını tam anlamıyle icra edemiyorlar ve oyunların başına CRACKED BY .....yazamıyorlar. Yurt dışındaki korsan gruplarla yakın irtibatlı olan yerli korsanlar, programların yurt dışında kırılmasından kısa bir süre sonra Türkiye'ye gelmesini sağlıyorlar. Programlar yüklenirken ekrana gelen Imported By .... mesajı programı Türkiye'ye getiren grubu gösteriyor.

Türkiyede'ki korsan gruplar Batı'daki korsan gruplan örnek alıyorlar. Bu gruplar da programcılıktan iyi anlayan üyelerden oluşuyor. Bunu anlamak için, yaptıkları Intro ve Demo'lara (Demonstration - gösteri) bakmak yeter. Bu Intro ve demoları yurtdışına gönderen yerli gruplar yabancı korsanların da takdirini topluyorlar.

Ülkemizde bilgisayar sektörüne yönelik bir telif haklan yasası henüz hazırlanma aşamasında. Bu yüzden ülkemizde yazılım endüstrisi uygun bir gelişme ortamı bulamıyor. Bizde de kaliteli programlar yazabilecek genç yetenekler var fakat bunlar ya özentiden ya da eserlerini diğer kullanıcılara ulaştıramadıklarından çoğunlukla korsanlığa hevesleniyorlar. Bu işle ciddi biçimde uğraşmak niyetinde olanlar yurt dışına gidiyorlar ve sonuçta önemli bir beyin göçü gerçekleşiyor.

Bugün, başta Avrupa olmak üzere, bütün batılı yazılım endüstrilerinde eskiden yazılım korsanlarına karşı duyulan sempatinin yerini kızgınlık ve mücadele arzusu almış durumda. Fazlasıyla güçlenmiş durumdaki korsanlara karşı yapılacak mücadele uzun zaman alacağa benziyor. Ülkemizde bilgisayar sektörünü içeren telif haklan yasasının çıkmasından sonra biz de bu mücadeleyi yapmak zorunda kalacağız.



Türkiye'de aldığımız her programın ya da oyunun başında kesin bir grup veya kişinin adı yazıyor. Çoğunluğumuz bunların kim olduğunu bilmiyor. Bazılarımız ise introların ya da demoların ne anlama geldiklerini bilmiyorlar. Ben sizi bu ay bilgisayar dünyasında bilmediğiniz işlerin ve olayların arasına götüreceğim. Gerçi bu olayların bir çoğu yurt dışında oluyor ama Türkiye'deki gruplar da onlar kadar aktifler. Dergimize gelen birçok mektupta bu gruplar ve crack hakkında bilgi isteniyor ya da sorular soruluyor.

Bilgisayarcınıza gidip en son oyunu aldığınızda oyun yüklenirken ya bir yazı ya da bir intro ile karşılaşıyoruz. Kim bu gruplar? Introlar ne işe yarıyor? Oyunları ucuz fiyattan dağıtmalarının amacı ne? Ellerine ne geçiyor? Sorularımızın cevaplarını yavaş yavaş alalım.

Oyunlarının kopyalanmaması için konulan kilitlerini kırıp herkesin kopyalayabileceği duruma getiren ve oyuna bazı extra özellikler katanlara "CRACKER" diyoruz. Extra özellikler derken sonsuz hak ya da onlara göre gereksiz yerleri atıp tek disket haline getirmeyi kastediyorum. CRACKER'lığın tarihi bilgisayarlarda özel amaçlı programların üretildiği zamanlara kadar uzanıyor. Programcılar yaptıkları programları satıp para kazanmaya başlamışlardı. Ama bazı açıkgözler programları kopyalayıp kendileri kullanmaya hatta satmaya başlamışlardı. Bu olaya çok kızan programcılar oyunların kopyalanmaması için kilitler bulmaya başladılar. Sonunda satılan kopya programlarının çoğaltamayacağı birkaç kilit yapmayı başardılar. Artık programlarını huzurla satıyorlardı. Bir süre sonra programlarının el altından satıldığını duydular. Ellerine geçen kopyasını incelediklerinde tüm koruma kilitlerinin kaldırılmış olduğunu gördüler. Programın başında ise yazan yazı dikkatlerini çekti. "CRACKED BY ...". O zamanlarda bu işin ne kadar büyüyeceği tahmin edilemiyordu ama korsanlığı önlemeye çalışan bir kaç tedbir almayı da ihmal etmemişlerdi. Korsanlığın bir çığ gibi büyümesi ev bilgisayarlarının yaygınlaşmasıyla başladı. Commodore firması olacakları tahmin edebilseydi acaba Commodore 64'ü piyasaya sürer miydi? Bence tartışılacak bir konu ve kabus başladı...

Crack artık bir endüstri haline gelmişti. Bu endüstriyi ellerinde tutan birkaç grup vardı. AMİGA yeni çıktığı zaman ilk cracker grupları arasında, BAMİGA SECTOR 1, THE CHAMPS, BITSTOPPER ve WORLD OF WONDERS sayılabiliyordu. Zamanla bu grupların çoğu isim değiştirerek yada başka gruplarla birleşerek hayatlarını sürdürdüler. VVORLD OF VVONDERS yakın zamana kadar PARANOMIA olarak aktif haldeydi. Şimdi ise bazı bölünmeler yüzünden adını SKID ROW olarak değiştirdi. THE CHAMPS ise şimdi QUARTEX. Örnekler çoğaltılabilir.

Korsanlık sadece ev bilgisayarlarında kalmayıp iş bilgisayarlarına da bir virüs gibi bulaştı. Bilgisayar sistemlerine girip bilgileri çalıp başka sistemlere dağıtan veri hırsızları türemeye başladı. İşte biz bu hırsızlara "HACKER" diyoruz. HACKER'lar modemlerle çalışan, bilgisayarın hardware ve modemlerle çalışan, bilgisayar hadware ve software'ini oldukça iyi bilen kişiler. Kullandıkları bilgisayarlar ise büyük sistemlerde kullanılan terminaller. Telefon başında saatlerce doğru kodu bulmaya çalışan HACKER'lar nasıl oluyor da telefon paralarından etkilenmiyorlar diye bir soru geliyor insanın aklına. HACKER'lar "CALLING CARD" denen kartlardan kullanıyorlar. CALLING CARD'lar büyük firmalar tarafından çalışanlarına verilen bir tür kredi kartları. Genellikle firma adına yurt dışına çıkan çalışanlara verilir. Bu kişiler hangi ülkede olursa olsun kartın üzerindeki numarayı ödemeli arıyarak çıkan kişiye gizli şifreyi söylerler. Eğer şifre ve kart numarası doğru ise karşı taraftaki yetkili görüşmek istenen numarayı alır ve o numarayı bağlar. Kart sahibi istediği numara ile saatlerce beş kuruş para vermeden istediği kadar konuşur. Telefon faturası firma tarafından ödenir. İşte bu kartları ucuz fiyata bulan HACKER'lar girmek istedikleri terminallerde saatlerce kalabilirler. Kabarık faturalardan bıkan firma yetkilileri artık koruma sistemli CALLING CARD'lar çıkarıyorlar. Son ve en iyi koruma "VOICE CHECKER" denilen ses kontrol edici sistemdir. Bakalım HACKER'lar buna karşı nasıl bir yöntem bulacaklar. VOICE CHECKER'lardan başka açılan telefondaki sesin bir insana mı yoksa bilgisayara mı ait olduğunu kontrol eden koruma sistemleri var. Eğer karşı tarafa gönderilen ses bilgisayar sinyali ise hat derhal kesilip "CALLING CARD" iptal ediliyor. HACKER'lar sistemlere girmek için kendilerini yazdığı küçük programcıkları kullanıyorlar. Bu programcıkların çalışma mantığı ise şöyle. Sisteme modem ile bağlanıp programı sistemin bir yerine çalışır vaziyette bırakıyorlar. Program orada çalışıp kodu bulmaya çalışıyor. Doğru kod bulununca da HACKER'ımız sisteme girip ortalığı talan ediyor. Tipik Truva olayı gibi. Hukuki yönden oldukça zararlı bir hobi ama, bu işi yapan HACKER'lar tarafından doğru olarak kabul ediliyor. Onlara göre bilgi herkesin hakkıdır. Bilgi saklanamaz ve korunamaz. Ülkemizde gerek telefon hatları ve kullanılan cihazların pahalı olması nedeniyle HACKER'Jık ile uğraşan kimse yok zannediyorum. Ama Cracker'lık konusunda Avrupa'da bile meşhur Türk grupları var. Şu günlerde ZOMBIE BOYS ve ANGELS yaşamını aktif olarak sürdürüyor. Gelecek ay introlar, demolar ve copy party'lerden bahsedeceğim. Eğer bu konu ya da başka konular hakkında sorularınız varsa yazmayı unutmayın. Bir sonraki sayımızda görüşmek üzere. Hoşçakalın.

BUNLARI BİLİYORMUSUNUZ?

AMIGA'DA YENİLİKLER:
Cem GENCER

• Amiga, artık değişik profesyonel konularda da rol almaya başladı. Bunlardan biri Amerika'da uzay araştırmalarını yürüten NASA firması. 1986 senesinden beri verimli olarak kullanılan 20 Amiga'nın görevi geri sayma işlemi başladıktan sonra tüm kontrol ve denetleme işlemlerini düzenli olarak yapmak, kalkışta oluşabilecek hataları ortadan kaldırmaya çalışmaktır. Kullanılan Amiga'ların 16'sı A-1000, gerisi de A-2000 modelleridir. Sculpt 3D programını hazırlayan Byte by Byte firması tarafından kurulan sistemde er Amiga'ya ikişer 100 MByte'lık sabit hard-disk ve bir 40 MByte'lık kartuşlu hard-diskler bulunuyor. Ayrıca her Amiga, gerilim oynamaları ya da elektrik kesilmelerine karşı bir UPS kesintisiz güç kaynağı bağlıdır, bu güç kaynakları sayesinde elektrikler kesilince her Amiga UPS'lerin sağladığı maksimum 1/2 saatlik süre içinde tüm kayıt işlemlerini rahatlıkla halledebilir. Bütün sistemin programları Manx Aztec C v5.0 ve Cygnus Ed programları yardımıyla iki sene içinde Dave Braun isimli sistem programcısı ve analisti tarafından C dilinde yazılmış. Her Amiga 4 MByte RAM hafıza ve üçer 56 KBaud hızında çalışan modemlerle donatılmış durumda. Bu sayede çok yüksek hızlarla bilgisayarlar arası veri transferi yapılabilmekte. Bütün sisteme her Amiga'nın anında erişebileceği birer sonsuz kâğıt kullanan plotter/yazıcı ve makaralı teyp kayıt sistemi bağlıdır. Roketin her anının kameralarla takip edilebilmesini de Amiga sağlamaktadır. Yakında sisteme üç A-3000 ve 15 yazılabilir/okunabilir CD sürücüsü alınacağı da ilgi çeken bir nokta.

* Amiga'nın kullanıldığı başka bir yer ise Walt Disney film stüdyolarıdır. Burada, Indiana Jones filminin tehlikeli sahnelerinin çekiminde video denetleyicisi olarak kullanılan sistem 6 tane A-2000'den ve bunlara bağlı video sistemlerinden oluşuyor.

• Harlaching/Almanya'daki bir hastanenin tüm klima ve kalorifer sistemi 40 MByte hard-disk ve 2 MByte RAM'lı bir Amiga 2000 tarafından kontrol ediliyor. Toplam 1800 yataklı iki hastane binası ve 4 hasta bakıcı binalarının içine yerleştirilen sıcaklık ölçerler Amiga 2000'e doğrudan bağlanmış. Bu sayede herhangi bir klima borusunda bir aksaklık olunca, Amiga yetkili kişiyi uyarıyor. Ekranda basit bir grafikle klima sisteminin akış diyagramı gözükmekte. En ufak bir aksaklık durumunda hatanın oluştuğu boru sistemi kırmızı renkle yanıp sönmeye başlamaktadır. Bunun üzerine çıkan başka bir grafikten hatanın olduğu bölgenin daha ayrıntılı görüntüsü ekrana gelmektedir. Bu ekranda da o civardaki tüm sıcaklık değerlerini yine grafiksel olarak görmek mümkün. Böylece olması gereken değer ve o anki değer rahatlıkla karşılaştırabilir ve gerekli kararlar alınabilir. PC yerine Amiga tercih edilmesinin sebebi PC'nin bu kadar detaylı bir grafiği Amiga'dan daha kısa bir sürede çizmesindendir.

• Macintosh ve Spectrum Emulator'lardan sonra en son olarak Atari ST-Emulator üretildi. Alman Macro Systems firması tarafından üretilen program/kart ikilisi Atari ST'nin hemen hemen tüm profesyonel programlarını (DeskTop-Publishing, MIDI, Database ve yazım programları) hiçbir sorun olmadan kullanabilmekte. Sistemin en önemli parçası olan kart A-2000'in içindeki 100 pinli slotlardan birine takılıyor. Program yüklendikten sonra Amiga'nız tümüyle Atari 1040 St haline geliyor. Atari'nin grafik ve ses ciplerini kullanan programlar (özellikle oyunlar) bu emülatörle çalışmıyorlar. Fakat Amiga'daki bir sürü güzel oyun varken kim Atari ST'de aynı oyunları daha yavaş olarak oynamak isteyebilir ki? Sistemin diğer kötü bir yanı 68020 ya da 68030 hızlandırıcı kartları ile çalışamaması. Fakat bunun sebebi emülatörden değil, Atari St TOS işletim sisteminin 68000'den başka CPU ile çalışamamasından kaynaklanıyor. Bulunduğumuz senenin sonbaharında Atari firması TOS'un yeni versiyonunu çıkaracak. Bu işletim sistemi, 68030 temelli bir sistem olduğundan hızlandırıcı kartı ve ST emülatörü olan herkesin sisteminde aksaklık olmayacak.. ST Emülatör, kartın yanında verilen 5 iş programıyla beraber toplam 500 Mark fiyatında.

Değerli AMIGA DÜNYASI yayıncıları, İlk olarak size böyle üstün ve doyurucu bir dergi çıkardığınız için teşekkür ederim. Adventure köşesini hazırlayan Can Öztürk'e özel alarak teşekkürlerimi iletiyorum. Böyle bir köşe diğer dergilerde yayınlansa da bu derece kapsamlı ve adventure'ciları memnun edecek düzeyde değil.
Benim size bazı soru ve önerilerim var:

1) Amiga Assembler, Amiga C, Amiga ve Müzik, Amiga Dost köşelerini büyük bir beğeni ile okuyorum. Assembler ve Amiga C yazılarım daha kapsamlı olacak şekilde bir kitapçık halinde yayınlarsanız sevinirim.

2) Sizden Adventure köşesi gibi strateji oyunları için de bir köşe hazırlanmasını istiyorum. Bu ricamı kabul ederseniz, büyük mutluluk

3) Derginizin ilk sayısında yayınladığınız Arthur, The Quest for Excalibur adlı oyunu Ankara'da ne kadar aradıysam da bulamadım. Bu oyunu nasıl temin edebilirim?

4) Sim City, Balance of Power 1990, Footbal Director 2 adlı oyunların derginizde açıklanmasını ve The Pavn'un tam çözümünün yayınlanmasını rica ediyorum.

Tolga Boklacıoğlu
Oran-Ankara

Sayın Baklacıoğlu,

Bahsettiğiniz köşelerdeki yazılar birer kurs mantığıyla hazırlanıyor. Dolayısıyla her ay belli bir konu ele alınıp okuyucunun bu bir aylık sürede belli bir ilerleme kaydetmesi amaçlanıyor. Şüphesiz, elinizin altında bulunabilecek bir referans kitaptan da faydalanabilirsiniz. Bu kitaplardan bazıları yazı dizileri başlarken tavsiye edilmişti. AMIGA DÜNYASI'nın hazırlandığı **BIYAT** A.Ş'de, AMIGA programcılığı ve diğer konularda Türkçe referans kitap yazılması konusunda çalışmalar yapıldığını müjdeleyelim.

Strateji oyunlarının tanıtımlarını özellikle uzun yaptığımız belki dikkatinizi çekmiştir. Eğer bu oyunları oynamada zorluk çekerseniz bize yazın. Bu sayfalardan sorularınıza yanıt vermeye çalışacağız.

Arthur, The Quest For Excalibur adlı oyunu İstanbul'da **ERLE** Bilgisayardan ödemeli olarak temin edebilirsiniz. Bu konuda dergideki ilandan daha fazla bilgi edinebilirsiniz.

Dergimiz yayın hayatına başlamadan önce çıkan oyunları **Klasik Oyunlar** başlığı altında tanıtacağınız. Sizin tanıtımını istediğiniz oyunlar da bu kategoriye giriyor.

Sevgili AMIGA DÜNYASI,

Derginizin 3. sayısını beğenerek aldım ve okumaktayım. Eleştirilecek tek şey fiyatı. Ayrıca-Adventure köşesinin sayfa sayısını arttırmanızı ve simulasyon-strateji açıklamasına ağırlık vermenizi istiyorum. Size birkaç sorum var:

1- Yaptığım BASIC programları EXTRAS'dan başka diskete nasıl kaydederim?

2- Amiga'nın hangi dilleri var, Pascal kullanabilir miyiz?

3- Oyunlar ve geliştirilmiş Utility'ler hangi dil ile yazılıyor?

4- Size yayınlanmak üzere program gönderebilir miyiz, koşulları nedir?

5- BASIC kursuna biraz ağırlık verip komutları örneklerle açıklayabilir misiniz?

6- BASIC te Window ve Menu seçeneklerini açıklar mısınız?

7- Commodore'un PC'si IBM uyumlu mudur? Eğer uyumluysa yaptığımız programları IBM uyumlu diğer PC'lere geçirebilir miyiz?

8- Deluxe Paint, Soundtracker gibi grafik ve müzik programlarında yapılan bir ürünü kendi BASIC programımızda nasıl kullanabiliriz?

9- Türkiye'de Modem kullanımı ne derecedir? Telefon'a ne kadar ek ücret ödenir, modem ile Türkiye dışındaki bazı MUD'lara (Multiuser Dungeon Oyunlarına katılabilir miyiz?

ORKUN PEŞİNCİ
Mecidiyeköy-İST.

Sayın Peşinci,

BASIC programlan EXTRAS 1.3'ten başta bir diskete kaydetmek için df0: sürücüsüne SAVE AS seçeneğinden sonra, başka bir disket takarak df0:program adı yazarak kaydedin Eğer programı aynı diskette çalıştırmak ister seniz, AmigaBASIC'i de bu diskete kopyala malısınız.

Amiga'da, şu an bilgisayarlarda popüler olan bütün dilleri kullanabilirsiniz. Bunlardan C ve Modula 2, Amiga programcılarının özellikle tercih ettiği diller.

Oyunlar ve diğer ticari programların büyük bir kısmı, daha hızlı çalışmaları vb. nedenlerle daha çok Makine Dili veya C ile yazılıyorlar.

Bize gönderdiğiniz BASIC ve diğer dillerdeki programlar yayınlanmaya değer bulundukları takdirde program başına 50000TL telif ücreti ödenerek yayınlanır..

BASIC kursunda henüz komutların açıklanmasına başlanmadı. Diğer sorunuz için de bu köşeyi takip etmenizi öneririz.

Commodore PC'ler %100 IBM uyumludurlar. Diğer PC'lerde yaptığınız herşeyi Commodore PC'lerde de yapabilirsiniz.

Deluxe Paint grafiklerini BASIC içinden çağırabilirsiniz. Fakat Soundtracker gibi müzik programlarını BASIC içinden çaldırmak henü2 imkansız.

Ülkemizde modem kullanımı henüz fazla yaygın değil fakat bazı Amiga bayileri modem konusunda hizmet vermeye başladılar. Modem cihazını temin edip kullanmaya başladıktan sonra, normal telefon parasını ödüyorsunuz Eğer uygun bir modeme sahipseniz telefon masrafını göze alarak yurt dışındaki her türlü bülten panolarına veya sözünü ettiğiniz MUD oyunlarına bağlanabilirsiniz.

Sayın AMIGA DÜNYASI yetkilileri,
Lost Patrol oyununda "You are not equipped to travel aeross this terrain" yazısını gördüğümde ne yapmalıyım? Soruma cevap verirseniz çok mutlu olacağım.

BARAN YILDIRIM
Çankaya-ANKARA

Sayın Yıldırım,

Bulunduğunuz bölgelerde yüksek dağlar bulunduğu için geçiş mümkün değildir.Bu yüzden bu bölgelerin etrafından dolaşmak zorundasınız.

AMIGA C

Bu ayki yazıma, geçen sayıdaki birkaç basım hatasını düzelterek başlamak istiyorum. Birinci hata, printf'in değişik türdeki değişkenlerin basılmasını sağlamak için kullanılan sembollerden biri. Heksadesimal sayılar için X kullanılmalıdır. Ayrıca, küçük harfle başlaması gereken bazı satırlar büyük harfle başlamış. Geçen sayıda da belirttiğim gibi C'nin içerdiği tüm komutlar ve fonksiyonlar küçük harfle yazılmak zorunda. Son hata ise, beşinci kutuda. Programı kesmek için Ctrl- tuşlarına basmanız söylenmekte. Bunun doğrusu Ctrl- tuşları olacak.

Şimdi geçen ay kaldığımız yerden devam edelim ve geçen ay beşinci kutuda verdiğim programı inceleyelim:

Programda while döngüsünün içinde yeralan != işareti C dilinde "eşit değildir" anlamına gelir.

Programdaki asıl sorun, girişin bittiğinin belirtilebilmesidir. Genel olarak bu sorun, getchar'ın programa ilettiği değerin, anlamlı bir karakter olmamasını sağlayarak yapılır. Böylece programımız girişin sona erdiğini anlayabilir. Fakat burada bir sorun ortaya çıkmakta: Acaba standart olarak hangi sayı kullanılmalı? Bu soru, şu anda iki değişik biçimde yanıtlanıyor; bazıları değer olarak "0", bazıları ise "-1" kullanmakta. AmigaDos'un kullandığı sayı bunlardan "-1". Programın başındaki:

```
define EOF -1
```

satırı, bu sayının tanımlanmasını sağlamakta. EOF terimi (EndOfFile = Tk. Dosyanın Sonu), bu değeri belirtmek için kullanılan standart bir terim. Buradan da anlaşılabileceği gibi, C'de programın içinde sembolik sabitler tanımlamak programın başka makinelere uyarlanabilirliğini artırmakta. Çünkü eğer başka bir makinada EOF'un değeri farklı bir sayıysa; bu durumda değiştirmemiz gereken, sadece programın başındaki tanımlama satırıdır. Fakat sembolik sabit kullanmasaydık, programdaki değiştirilecek değerin geçtiği her satırı değiştirmek zorunda kalacaktır.

Dikkat edilecek başka bir konu ise, getchar fonksiyonunun çıktısının bir integer (Tk. Tamsayı) olan c değişkenine eşlenmiş olması. Demek ki, getchar fonksiyonu çıktı olarak bir karakter değil, o karaktere karşılık gelen bir tamsayı vermekte.

Daha önce de belirttiğim gibi, bir program birkaç değişik yoldan yazılabilir. Hele C gibi syntax'ı (Tk, Yazım kuralları) çok katı olmayan ve bu açıdan oldukça esnek olan bir dil elinizin altındaysa, örneğin text dosyaları kopyalama programımız oldukça kısaltılabilir. Çünkü herhangi bir eşleme, C'de program içindeki bir işlem sırasında kullanılabilir. Örneğin

```
c = getchar( )
```

eşlemesini bir vvhile işlemi sırasında kullanırsak programımız birinci kutudaki gibi olur. Programın çalışması şöyledir: önce girişten bir karakter alınır ve c değişkenine eşlenir. Daha sonra c değişkeninin EOF'a eşit olup olmadığı kontrol edilir. Eğer değilse, while döngüsü çalıştırılır. Sonra while tekrar edilir, yani yeni bir karakter alınır, EOF'a eşit olup olmadığı kontrol edilir ve değilse ekrana basılır. Bu işlem c değişkeninin EOF'a eşit olmasıyla son bulur ve program durur.

Görüldüğü gibi C'de syntax fazla disipline edilmemiştir. Dolayısıyla C, bu açıdan oldukça esnek bir dildir. Fakat bu esneklik kötü tarafa kullanılıp anlaşılması zor programlar yazılabilir. Tabii ki bu istenmeyen bir durum.

Programdaki bir başka önemli nokta, koşullu test içindeki parantezlerin gerekliliği. ! = işaretinin önceliği, = işaretinin önceliğinden daha yüksek olduğundan, parantezleri koymamak yanlış sonuçların ortaya çıkmasını sağlardı. Çünkü, eğer parantezler konulmazsa işlem,

```
c = getchar( )! = EOF yani,

c = (getchar( )!=EOF)
```

halini alacak ve bu da c değişkenine getchar fonksiyonunun EOF'a eşit olup olmamasına bağlı olarak, 1 ve 0 değerlerini verecekti ki, bu asıl yapmak istediğimiz işlem değil.

KARAKTER SAYMA

Şimdi ki programımız kopyalama programının biraz değiştirilmiş hali ve karakterleri sayıyor. Programı ikinci kutuda bulabilirsiniz.

Programın içindeki:

```
+ +nc;
```

satırı bize, bir artır anlamına gelen + + operatörünü tanıtmakta. Burada diğer dillerde olduğu gibi ne = ne + 1 'de yazabilirdiniz. Fakat + + ne hem daha kolay anlaşılır hem de genellikle dilin çalışma hızı açısından daha iyidir. C dilinde + + 'ya karşılık olarak, bir eksilt anlamına gelen----- operatörü de vardır. Bu iki operatör hem değiştirilecek sayıdan

önce (ing. prefix) (+ +nc gibi) hem de değiştirilecek sayıdan sonra (ing. postfix) (ne + + gibi) yazılabilirler. Bu iki tür yazım değişik sonuçlar verir. Fakat bunları yazı dizimin daha sonraki bölümlerinde inceleyeceğiz.

Karakter sayma programı sayaç olarak long bir sayı kullanmaktadır. Acaba neden integer (Tk. Tamsayı) **kullanmadık?** Bu sorunun yanıtı şöyle: Amiga'da normal int (int, tam sayının C'deki kısaltmasıdır) sayılar 16 bit'ten oluşur. Bu bitlerin 15'i sayıyı depolamak için, biri ise sayının işaretini belirlemek için kullanılır. Dolayısıyla bir int'in alabileceği en yüksek değer ikinin onbeşinci üssünün bir eksiği, yani 32767'dir. Burada bir eksiğini almamızın sebebi sayılara sıfır'ında dahil olmasıdır. Eğer programa verdiğimiz veri'de 32767'den fazla karakter varsa, programımız hatalı çalışacak ve yanlış cevaplar üretecektir. Bu durumu engellemek için Amiga'nın 32 bit'ten oluşan long int'lerinden (Tk. uzun tamsayı) yararlanabiliriz. Bu şekilde tanımladığımız bir sayaç ikinin 31'inci üssünün bir eksiğine kadar hatasız çalışabilir. Böylece programımızın karakter sınırı çok çok fazla artırılmış olur.

Doğal olarak programda while döngüsü yerine for döngüsü kullanılabilirdi, for döngüsünün kullanımını önce kendiniz yazın ve daha sonra üçüncü kutudakiyle karşılaştırın.

Görüldüğü gibi for döngüsünün içi boş. Çünkü bütün işlemler for döngüsünün test ve yeniden eşleme bölümlerinde yapılmakta (bu bölümler sırasıyla getchar( )!=EOFve + + ne bölümleridir). Döngünün içi boş olmasına karşın C'nin gramer özelliklerinden dolayı bu boşluğu belirtmek için sadece boş işlem anlamına gelen ;'ü kullandık. Bu noktalı virgül istenilen yere konabilir. Örneğin hemen for döngüsünden sonra aynı satıra yazılabilir. Fakat ben burada en açık şekilde görülenini verdim.

Son olarak dikkat edileceği gibi, eğer programa giriş olarak hiçbir şey vermezsek program hemen çalışmasını kesecektir. Çünkü while ve for döngüleri önce test koşulunu kontrol ederler. Eğer bu daha ilk kontrolde yanlışsa döngünün içine hiç girilmeden döngüden çıkılır. Böylece bilgisayarın hiç zamanı çalınmayacaktır.

SATIR SAYMA PROGRAMI

Bu program girişindeki satırları sayar. Programda giriş satırlarının sonunda

n, yani yeni satır karakterinin olduğu varsayılmıştır. Şimdi dördüncü kutudaki programı yazın ve compile edin.

Görüldüğü gibi while döngüsünün içi, bir if komutunu içermektedir. Buradaki if komutunun görevi, nl değişkeninin artırılmasının kontrolüdür, if komutu parantezin içindeki koşulu test eder ve bu doğruysa hemen sonraki komut satırını (veya süslü parantezler içindeki birkaç satırı) işletir. Eğer koşul yanlışsa gövdesini (bir komutun kendine bağlı ve kendinden sonra gelebilecek komutlarına verilen ad, gövdedir. Bunlar bazen tek bir komut olabileceği gibi, bazen de süslü parantezler arasında sınırlanmış bir komut dizini olabilir.) işletmeden bir sonraki (gövdesinden sonraki) komuta geçer.

Programdaki = = operatörü, C dilinde eşitlik testi anlamına gelen operatördür. Bu sembol programlardaki eşitlik testlerini eşleme amacıyla kullanılan = işaretinden ayırmak için kullanılmaktadır. Eşleme, bir değişkenin bir başka değişkene veya sabit değere eşlenmesine verilen addır, örneğin c = 5 veya c = nl gibi. = = operatörü ise sadece eşitlik testlerinde kullanılır. Örneğin c = = 5 gibi bir ifade, ancak başka komutların test bölümlerinde kullanılabilir (bu komutlar arasında while, for, if sayılabilir). c= =5'in kullanıldığı bir yerde eğer c, 5'e eşitse c= =5'in sonucu doğru anlamına gelen 1; eğer c, 5'e eşit değilse c= = 5'in sonucu yanlış anlamına gelen 0 olacaktır. C dilinin yaratıcıları, programlarda eşleme işleminin eşitlik testlerinden genellikle iki kat daha fazla kullanılmasından dolayı eşleme operatörünü (=) eşitlik testi operatörünün (= =) yarısı uzunluğunda yapmışlardır!

C dilinde herhangi bir karakter, kesme işaretinin (') arasında yazılırsa; bu, o karakterin bilgisayarın karakter setindeki numarasını içeren değerin alınacağı anlamına gelir. Örneğin Amiga'da kullanılan ASCII karakter setinde A harfinin karşılığı 65'tir. Eğer biz programımızda 'A' yazarsak bu değeri 65 olan bir sayı üretir. Doğal olarak bu gibi yazımlar, ancak başka operatörlerle beraber kullanılır, örneğin c = 'A' demek, c değişkenini 65'e eşlemek demektir.

Daha önce de gördüğümüz gibi, n, tek bir karakter olan yeni satır karakterine karşılık gelen bir semboldür. Dolayısıyla, programda incelenen her yeni karakterin ' n' değerine eşit olup olmadığı kontrol edilmekte, eğer eşitse, nl değişkeni bir artırılmakta (+ + nl), eşit değilse bir sonraki karaktere geçilmektedir.

KELİME SAYMA PROGRAMI

Bu ayki son programımız; girişindeki kelimeleri, satırları ve karakterleri sayan bir program, önce beşinci kutudaki programı yazın ve compile edin.

Programın çalışma mantığı şöyle: Program bir kelimenin ilk karakteriyle karşılaştığında, onu sayar. Keimeiçi adlı değişken o anda programın bir kelimenin içinde olup olmadığını belirler. Başlangıçta bu kelime, dışında anlamına gelen NO'ya eşlenmiştir. Burada sıfır ve bir yerine NO ve YES kullanmamızın sebebi, programın okunabilirliğini artırmak ve ileride yapılacak değişikliklerin daha kısa yapılabilmesine olanak tanımaktır. Doğal olarak bu kadar kısa bir programda bunun önemi pek açık değildir. Fakat program genişledikçe önem gitgide artacaktır.

nl = nw = ne = 0 satırı, her üç değişkeni de sıfıra eşlemektedir. Bu özel bir durum değildir. Çünkü C dilinde eşlemeler

sağdan sola doğru yapılır. Yani yukarıdaki satır aslında

nc = (nl = nw = 0));

satırı ile aynıdır.

II operatörü veya (îng. or) anlamına gelir. "I" işareti klavyenin sağ üst köşesindeki bockspace tuşunu hemen yanında yeralan tuşuna shift tuşu ile basılarak yazılır. Tabii ki II işaretini yapmak için bu kombinasyona iki kere basmanız gerekli). Bundan dolayı

if(c= -' 'llc= -' n' llc= =' t')

satırı; "eğer c boşluk veya yeni satır veya tab ise..." anlamına gelir. C dilinde II işaretine karşılık gelen bir ve (İng. and) operatörü de, &&'dir. && ve II operatörleriyle birbirine bağlanan koşullar soldan sağa doğru hesaplanırlar ve C dili bize hesaplamanın yanlış veya doğru olduğu bilindiği anda işlemin kesileceğini garanti eder. Örneğin c değişkeni, boşluk karakterine (' ') eşitse, diğer koşulların test edilmesine gerek kalmadığından, bunlar test edilmez. Bu özellik daha karmaşık durumlarda çok avantajlı ve programın çalışma hızını artırıcı bir unsurdur. Program C dilinin başka bir komutu olan else'i de göstermektedir, else komutu, if komutunun test koşulunun yanlış olması durumunda yapılacak alternatif işlemleri bilgisayara vermeye yarar. Genel olarak bir if, else komut dizini şöyledir:

```
if(koşul)
   komut 1
else
   komut2
```

C dili bu iki komuttan yalnızca birinin yapılacağını bize garanti eder. Çünkü koşul doğruysa komut 1, koşul yanlışsa komut2 çalıştırılacaktır. Bu komutlar tek bir komuttan oluşabileceği gibi, süslü parantezler arasındaki birkaç komuttan da oluşabilir.

Şimdi size altıncı kutuda birkaç alıştırma vereyim.

Bu aylık C yazım bu kadar. Gelecek ay dizileri ve fonksiyonları inceleyeceğimizi belirterek hoşçakalın diyorum.

KUTU 1

1> Aşağıdaki programı yazıp RamDisk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır*/

#define EOF -1

main() /* girişi çıkışa kopyala ikinci versiyon */
i
        intc;

        while((c=getchar()) != EOF)
                putchar(c);
}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" İle link edin.
4> Programı çalıştırırsanız geçen sayıdaki son programla aynı işi yaptığını görürsünüz.

KUTU 4

1> Aşağıdaki programı yazıp RamDisk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır*/

#define EOF -1

main() /* satır sayma •/
{
        int c,nl;

        nl=0;

        while ((c=getchar())!=EOF)
                if(c=='')
                        ++nl;

        printf("%d",nl);

}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterleri inceleyecektir. Sizin return tuşuna her basışınız ise satır sayısının bir artmasına neden olacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl-tuşlarına basın. Eğer programa bir text dosyasından giriş redirection'ı verirseniz, program otomatik olarak dosyanın bitimine kadar olan tüm karakterleri inceleyecek ve satır sayısını size yazarak duracaktır.

KUTU 2

1> Aşağıdaki programı yazıp RamDisk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır*/

#define EOF -1

main() /* karakter sayma birinci versiyon */
{
        long ne;

        nc=0;
        while(getchar() != EOF)
                ++nc;
        printf("%ld",nc);
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram.-program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterleri sayacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl- tuşlarına basın. Eğer programa bir text dosyasından giriş redirection'ı (Tk. yeniden yönlendirme. Programa giriş ve çıkış için yönler verme işlemi) verirseniz, program otomatik olarak dosyanın bitimine kadar olan karakterleri sayar ve dosya bitince sonucu size yazarak durur.

KUTU 3

1> Aşağıdaki programı yazıp RamDisk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır*/

#define EOF -1

main() /* karakter sayma ikinci versiyon */
{
        long ne;

        for(nc=0;getchar() != EOF; ++nc)

        printf("%ld",nc);
```

2> Şimdi programı "cc ranr.program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterleri sayacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl- tuşlarına basın. Eğer programa bir text dosyasından giriş redirection'ı verirseniz, program otomatik olarak dosyanın bitimine kadar olan karakterleri sayar ve dosya bitince sonucu size yazarak durur.

KUTU 5

1> Aşağıdaki programı yazıp RamDisk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır*/

#define EOF -1
#def ine YES 1
#define NO 0

main() /* kelime, satır, karakter sayma */
{
        int c,nl,nw,nc,kelimeiçi;

        kelimeiçi=NO;
        nl=nw=nc=0;

        vvhile ((c=getchar())!=EOF) {
                ++nc;
                If(c==")
                        ++nl;
                 if(c==' '||c=="||c=='\t')
                        kelimeiçi=NO;
                else if(kelimeiçi==NO) {
                        kelimeiçi=YES;
                        ++nw;
                }
        }
        printf("%d %d %d",nl,nw,nc);

}
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" İle compile edin.
3> Şimdi de "İn ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterleri inceleyecektir. Sizin return tuşuna her basışınız ise satır sayısının bir artmasına neden olacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl- tuşlarına basın. Eğer programa bir text dosyasından giriş redirection'ı, program otomatik olarak dosyanın bitimine kadar olan tüm karakteleri inceleyecek ve satır kelime ve karakter sayılarını dosya bitince yazarak duracaktır.

KUTU 6

1> Girişteki boşlukları, tabları ve yeni satırları sayan bir program yazın.
2> Girişteki kelimeleri teker teker ayrı satırlara yazan bir program yazın.

HARDWARE DERSANESİ

Merhaba... Bir aylık aradan sonra dersanemizde yine birlikteyiz.

Bu ay digital entegre devrelere başlayacağız.

Bütün modern dijital cihazlar entegre devrelerle gerçekleştirilmişlerdir. Bundan dolayı dijital teknik öğrenimi, dijital entegre devreler ve bunların uygulamaları üzerine olmalıdır. Entegre devreler, dolayısıyle dijital bir cihaz analiz edilebilir ve tasarlanabilir.

Dijital entegre devreler dijital cihaz yapımında yapı taşlarıdır. Önceleri tasarımcılar lojik gereksinimleri karşılama yanında bu lojik davranış için gerekli eletronik devreleri de tasarlamak zorunda idiler. Tasarımcılara, Entegre devrelerle tasarlayıcıların işi çok azalmış yalnız üretilmekte olan entegre devreler arasında uygun olanları seçmek ve kendi özel amacına uygulamak kalmıştır. Çoğu dijital tekniklerin kullanılışlarını anlamak içine lektronik devre tasarımı bilgisi gerekmemektedir. Bununla beraber modern dijital entegre devrelerde kullanılan ana eleman ve devreleri öğrenmek onlarla çalışma ve onları kullanmadaki yeteneği artıracaktır.

LOJİK DEVRE KARAKTERİSTİKLERİ

Dijital cihazlarda kullanılmaya uygun çok çeşitli tipte dijital entegre devreler vardır. Çeşitli lojik devrelerde doymalı veya doymasız çalıştırılan transistörler kadar MOSFET'li devreler de vardır. Her tip dijital entegre devre ailesinin kendine has yetenek ve yetersizlikleri vardır. Karekteristikler çok geniş bölgelerde değişiklik gösterir. En uygun devre kullanılarak yerin özel ihtiyaç ve icaplarına bağlıdır.

Dijital entegre devrelerin en önemli karakteristikleri lojik seviyeler, iletim gecikmesi, harcanan güç, gürültü bağışıklığı ve yüklenebilirlikleridir. Bu karakteristiklerin anlamlarının kavranmasıyla çeşitli entegre devre ailelerini birbirleriyle karşılaştırmak mümkün olacaktır.

LOJİK SEVİYELER

Lojik seviyeler verilmiş bir entegre devre için lojik 1 ve 0 durumlarına karşı düşen gerilim değerleridir. Bu iki seviye için nominal değerler, genellikle verilir, fakat pratikte gerçek gerilim seviyeleri, devre elemanlarının toleransları, besleme gerilimindeki dalgalanmalar, sıcaklık gibi etkenlerden dolayı değişebilir. Genellikle üretici firma lojik 1 ve 0 seviyeleri için kabul edilebilir, minimum ve maksimum gerilim sınırlarını verir.

Verilmiş bir entegre devre için lojik seviyelerin bilinmesi çok önemlidir. Cihaz üzerinde çalışma yaparken çeşitli giriş ve çıkış noktalarının lojik durumları, osiloskop veya voltmetre ile ölçme yaparak saptanacaktır. Lojik seviyelerin bilinmesi devrenin analizini ve fonksiyonunu yerine getirip getirmediğinin ortaya konmasını mümkün kılacaktır.

İLETİM GECİKMESİ

İletim gecikmesi lojik devrenin çalışma hızının bir ölçüsüdür. Çalışma hızı dijital devrenin en önemli karakteristiğidir. Pek çok uygulamalarda yüksek çalışma hızı yararlıdır.

İletim gecikmesi dijital devre çıkışının girişteki seviye değişikliğine cevap vermesi için geçen süredir. Herhangi bir lojik devrede bu süre için yükselme, gecikme ve tutma süreleri de girer. Giriş gerilimi lojik 0'dan 1'e veya l'den 0'a değiştiğinde lojik devre çıkışı belli bir süre sonra cevap verecektir.

Gözönüne alınması, gereken bir diğer önemli nokta giriş ve çıkış darbelerinin yükselme ve düşme süreleridir. Yüksel-

me süresi (t_r) yükselme sırasında gerilimin, maksimum değerinin %10'undan %90'ına çıkması için geçen süredir, düşme süresi (tj) ise gerilimin maksimum değerinin % 90'ından % 10'una düşmesi için geçen süredir.

Pekçok modern dijital entegre devrelerde iletim gecikmesi çok küçüktür, fakat sıfır değildir. İletim gecikmesinin nanosaniyeler mertebesinde olması, başarılı sayılır. Bazı tip modern lojik devrelerde iletim gecikmesi birkaç yüz nano saniyeler mertebesindedir. Yükselme ve düşme süreleri genellikle iletim gecikmesinden küçüktür, imalât toleransları, devre montajı ve diğer faktörlerden dolayı iletim gecikmeleri gösterilen nominal değerlerinden oldukça uzaklaşır.

Ayrıca toplanma özellikleri vardır. Kapı devreleri ve diğer kombinejonsal lojik devreler ardarda bağlandıklarında iletim gecikmeleri toplanır. Lojik devrede birden fazla kademe varsa, girişten çıkışa toplam iletim gecikmesi, basit olarak her kademedeki lojik kapı elemanlarındaki gecikmelerin toplamıdır.

DEVREDE TÜKETİLEN GÜÇ

Dijital lojik devrelerin bir başka önemli karakteristiği tüketecekleri güçtür. Lojik 1 ve 0 çıkış durumlarında genellikle farklı değerde olan güç tüketimi için ortalama değer her bir kapı devresi için aşağı yukarı miliwattlar mertebesindedir.

Bir dijital cihaz tasarımında lojik devreler tarafından tüketilecek gücü gözönünde bulundurmak çok önemlidir. Yüksek güç tüketimi, yüksek elektrik enerjisi ihtiyacı demektir. Elektriksel gücü mümkün olduğu kadar küçük tutmak gerekir ki, cihazın çalışmasındaki maliyet yüksek olmasın. Kompüterler gibi geniş kapsamlı dijital sistemler için bu nokta daha da önem taşır.

Dijital devrenin harcayacağı güç besleme devrelerinin boyut ve maliyetine de etki eder. Ayrıca fazla güç, fazla sıcaklık demektir. Bazı durumlarda cihazın normal çalışmasını sürdürebilmesi için soğutma sistemleri gerekli olabilir.

Tüketilen güç miktarı bataryalarla çalışan taşınabilir cihazlar için de çok önemlidir. Bataryaların maliyetlerinin düşük ömürlerinin uzun olması için devrelerin tüketecekleri güç düşük olmalıdır. Kapı devreleri için gerekli güçler, özel tip MOS devrelerinde mikrowatt'lardan, yüksek hızlı doymasız çalıştırılan lojik devrelerde 60-100 mw mertebelerine kadar değişik değerler gösterirler.

HIZLILIK-AZ GÜÇ GEREKSİNİMİ ÇEKİŞMESİ

Lojik devrelerin karakteristiklerinden hızlılık ve gerekli güç kavramları bütün dijital lojik devrelerde birbirlerine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu iki karakteristik arasındaki ilişki hızın harcanan güçle orantılı olmasıdır. Daha hızla lojik devre daha fazla güç gerektirir. Yüksek hızda çalışma elde edebilmek için yüksek güç getireceği problemlere katlanmak gerekir.

Verilen bir uygulama için lojik devre tipini seçerken dijital tasarımcı hız ve gücü birlikte gözönüne almalı, uygun bir uzlaşma noktası bulmalıdır.

Yüksek hızlı dijital devrelerde doymasız bipolar transistörler kullanılır. Transistörler doymaya girmediklerinden emetör-kollektör arasındaki gerilim düşümü yüksektir. Kaçak kapasitelerin dolma boşalma sürelerinin küçük olması için devre dirençleri küçük seçilir. Neticede güç tüketimi yüksek olur.

Yüksek empedanslı yapılarından dolayı MOS entegre devreleri çok az güç tüketirler. Bununla beraber devre kapasitelerinden dolayı anahtarlama hızları çok düşüktür. Nanowatt'lar mertebesinde oldukça düşük güç tüketmelerinden dolayı, yüksek hızların gerekmediği bataryalı ve taşınabilir devreler için MOS'lar tercih edilir. Diğer tip lojik devreler bu iki uç noktalar arasına yayılmışlardır.

GÜRÜLTÜ BAĞIŞIKLIĞI

Gürültü bağışıklığı lojik devrenin giriş ve çıkışlarına gelen gürültü darbelerine karşı duyarlığının bir ölçüsüdür. Gürültüler, dışarıdan gelen veya cihaz içinde üretilen, belirlenmiş Standard lojik seviyeler üzerine eklenen ayırdedilmeyen sinyallerdir. Bir gürültü: yavaş değişen bir doğru gerilim, yüksek frekanslı kısa süreli gerilim veya akıırida ani iğne tipi değişimler şeklinde olabilir.

Gürültüler rastgele oluşabildiği gibi tekrar bir şekilde gelebilir. **Her** ne şekilde olursa olsun gürültüler, beklenmeyen bir zamanda lojik devrenin istenmeyen bir duruma geçmesine sebep olabilir.

Bütün dijital lojik devreler belirli gürültü bağışıklığına sahiptirler. Belirlenmiş gerilim eşiklerinden dolayı oldukça yüksek genlikli gürültü sıçramalarından etkilenmezler. Pek çok lojik devrede gürültü bağışıklığı besleme geriliminin % 10-50'si kadardır. Bu durumda giriş gerilimine besleme geriliminin % 50'si kadar bir gürültü bağışıklığı 1 volt ise girişteki 1 voltluk değişme devrenin çalışmasını etkileyemeyecektir. Ağır cevap veren yavaş lojik devrelerde çok kısa süreli gürültüler çalışmayı etkilemez devre durum değiştirmez.

Gürültü bağışıklığı dijital lojik devrelerde en önemli husustur. Yüksek hızda anahtarlamaların bulunduğu devrelerin kendilerinde bir miktar gürültü üretirler. Ayrıca pekçok dijital cihaz gürültünün bol olduğu endüstriyel şartlar altında çalışırlar. Şebeken ve diğer cihazlardan gelen gürültüler lojik devreleri etkiler. Bir lojik devre uygulaması için dijital entegre devre seçerken gürültü bağışıklığı kesinlikle gözönüne alınmalıdır.

YÜKLENEBİLİRLİK (FAN OUT)

Bir devre çıkışma ne kadar yük bağlanabileceğini gösteren bir karakteristiktir. Lojik seviyeler, hız, sıcaklık ve diğer faktörler bakımından belirlenmiş nominel çalışma şeklini sürdürebilmesi şartıyla devre çıkışına bağlanabilecek standart yük sayısı olarak belirlenir. Devre elemanlarının çalışma karekteristiklerinden dolayı bu sayı sınırlıdır. Yüklenebilirlik 10 ise kapı çıkışına 10 kapı devresi bağlanabilir, normal çalışma devam eder.

Devre çıkışına bağlanan yükün diğer ucu bazı durumlarda toprağa, bazı durumlarda besleme kaynağına bağlanmış olabilir.

ENTEGRE DEVRELER

Hemen hemen bütün modern dijital cihazlar entegre devrelerle gerçekleştirilmiş olduğundan herhalde çeşitli tipleri ile karşılaşmışsınızdır. Bu bölümde entegre devrelerin sınıflandırılmaları ve bazı fiziksel karakteristikleri üzerinde durulacak, ayrıca bugünkü dijital cihazlarda en çok kullanılan entegre devre aileleri görülecektir.

Entegre devreler yapım yönlerine, uygulama alanlarına ve yerine getirdikleri fonksiyonlara göre sınıflandırılabilirler.

YAPIM YÖNTEMLERİ

Entegre devre yapımında başlıca 4 yöntem vardır. En yaygın kullanılanına monolitik (tektaş) denir. Diğerleri ince film, kalın film ve hibrid yöntemleridir.

MONOLİTİK

Monolitik entegre devre tümüyle yarı iletken bir madde kırıntısı (chip) üzerinde oluşturulur. Yarı iletken maddeler ana taban üzerinde oluşturulur. Yarı iletken maddeler ana taban üzerine difüze edilerek diyot, tranzistör, direnç, gibi devre elemanları meydana getirirler. Difüze edilecek maddeler gaz halindedir ve taban çeşitli maskeleme işlemleriyle yüksek sıcaklıklarda işlenir. Sonunda bütün devre, elemanları ve bağlantıları ile tek bir taban üzerine yerleştiğinden tektaş terimi kullanılır. Entegre devrelerin pekçoğu bu teknik ile yapılır.

Monolitik entegre devrelerin başlıca iki cinsi vardır: Bipolar ve MOS. Aralarındaki en önemli fark kullanılan tranzistör tiplerinin değişik olmasıdır. Doymalı veya doymasız bipolar devreler daha yaygındırlar. MOSFET devrelerde yaygınlaşmaya başlamışlardır. MOS devreler daha kolay yapılabildiklerinden ve daha az yer istediklerinden belirli boyuttaki silikon kırıntı üzerine daha çok devre yerleştirilebilir. Elemanların basitliği üretim hızını arttırır. Böylece MOS devreler daha yoğun ve ucuz olarak üretilebilirler.

İNCE VE KALIN FİLM TEKNİKLERİ

İnce ve kalın film entegre elemeler seramik gibi yalıtkan bir taban üzerine belirli maddelerin basılmasıyla elde edilirler. Bir dizi maskeleme işlemleriyle taban üzerine dirençli ve iletken malzemeler basılarak direniş, kondansatör, bobin gibi devre elemanları elde edilir. Yarı iletkenlerin elde edilmesinde bu yöntem pek kullanılmaz. Bu teknikler öncelikle, gerilim bölücü, filtre, faz kaydına ve benzerleri gibi pasif devrelerin elde edilmesinde kullanılırlar. Monolitik devreler gibi çok küçük boyutlarda yapılabildiklerinden tek elemanlı devrelere göre avantajlıdırlar. Eleman değerleri monolitik devrelere göre daha dar tolerans sınırları içinde tutulabilmektedir. Yüksek kaliteli hassas elemeler için ince ve kalın film teknikleri tercih edilir.

HİBRİD DEVRELER

Monolitik, ince ve kalın film devrelerin kombinazonudurlar. Herhangi sayıdaki kambinezon hibrid olarak kabul edilir. Hibrid bir entegre devre tek bir paket içinde birçok monolitik (chip) ten meydana gelmiş olabilir. İnce veya kalın film pasif devrelerle kombine edilmiş monolitik devreler hibrid devreler için örnek olarak gösterilebilir. Bazı özel uygulamalar için tek bir yarı iletken (chip) üzerinde monolitik ve ince veya kalın film devreler kombine edilebilirler. Hibrid devrelerde çeşitli ve değişik tipte entegre devre ve elemanlar biraraya getirilmişlerdir. Tek entegre devre ile sağlanamayacak avantajları vardır, örneğin çok küçük boyutlarından dolayı monolitik devrelerde güç tüketimi sınırlıdır. Yüksek güç gerektiği durumlarda aynı bir paket içine ayrı (chip)lerde alçak güçlü monolitik devreler ve güç tranzistörleri yerleştirilebilir. Yüksek hassasiyet monolitik ve hassas ince film devrelerinin kombine edilmeleri ile sağlanabilir.

Birden fazla teknik kullanılması ve karmaşık ara bağlantılar gerektirmesi dolayısıyla hibrid devreler diğer tiplerine göre daha karmaşık ve pahalı olurlar. Bununla beraber çok çok küçük boyutları ve diğer üstünlükleriyle tasarımcılara geniş çapta imkânlar sunarlar.

UYGULAMA ALANLARI

Entegre devrelerin sınıflandırılmaları için diğer bir yol uygulama alanlarıdır, öncelikle kastedilen lineer ve dijital devreler arasındaki ayrımdır. Dijital devreler lojik seviyeler, darbeler ve ikili bilgilerle çalışır. Bu anahtarlama devrelerinde hem bipolar hem MOSFET'ler kullanılır. Lineer devreler çeşitli amplifikatörleri içerirler analog sinyaller ile çalışırlar. Bipolar tranzistörler kullanılır. Şekilde entegre devrelerin sınıflandırılmaları görülmektedir.

FONKSİYON

Fonksiyonlarına göre entegre devreler üç sınıfa ayrılırlar: Bunlar küçük çapta (SSI), orta çapta (MSI) ve geniş çapta (LSI) entegre devrelerdir.

(SSI) devreler entegre devrelerin en basit ve temel biçimidir. Bunlar yükseltici ve kapı devreleri olup tek biri şlemi yerine getirirler. Belirli şartlarda belirli fonksiyonları yerine getirecek devreler oluşturmak üzere uygun şekilde birbirlerine bağlanmalıdırlar. Tipik bir SSI dijital entegre devre içinde birkaç çok girişli kapı veya flip flop olabilir.

(MSI) devreler daha karmaşıktır. Çok girişli kapılar uygun şekillerde birbirlerine bağlanarak belirli fonksiyonları yerine getirecek devreler oluşturulmuştur. MSI devrelerde çoğunlukla 12 veya daha fazla eşdeğer kapı veya benzer karmaşıklıkta devre bulunur. MSI devreler genellikle kodlayıcı, sayıcı, çoğullayıcı gibi fonksiyonel devrelerdir. Bu gibi devreler SSI devrelerle gerçekleştirildiğinde gereken bağlantılar, MSI devreler kullanmakla ortadan kaldırılmış olmaktadır. MSI devreler sistemde kullanılan entegre devre sayısını azaltmakta, dolayısıyla; mahiyeti, yapım süresini ve bazen güç tüketimini de düşürmektedir.

LSI devrelerde 100 veya daha fazla kapı veya benzer karmaşıklıkta devre bulunur. LSI devreler daha geniş kapsamlı devrelerdir. Çok sayıda MSI devre içerirler, tam bir sistem veya cihazın bütün fonksiyonlarını yerine getirebilirler.

(LSI) devrelerin başlıca uygulaması yarı iletken belleklerdir. Pekçok farklı tip karmaşık (LSI) devreler için elektronik hesaplayıcılar, kompüterler, özel test cihazları sayılabilir.

ENTEGRE DEVRE PAKETLERİ

Kullanıcılar açısından entegre devrelerin gözönüne alınan başlıca karakteristikleri fiziksel görünümleridir. Silikon (chip)lerin bir kılıf (paket) içine konmasında üç temel yöntem vardır: T05 kapsül, yassı paket, çift sıra bacaklı paket. Şekilde örnekler görülmektedir.

T05

Entegre devreler için kullanılan ilk paketleme biçimidir. Tranzistörler için standart paketlemelerden biridir. Bacaklar ilâve edilmiştir. Yaygın olarak kullanılmışlar. Daha fazla güç tüketebildiklerinden daha çok lineer entegre devrelerde kullanılırlar.

YASSI PAKET (FLAT PACK)

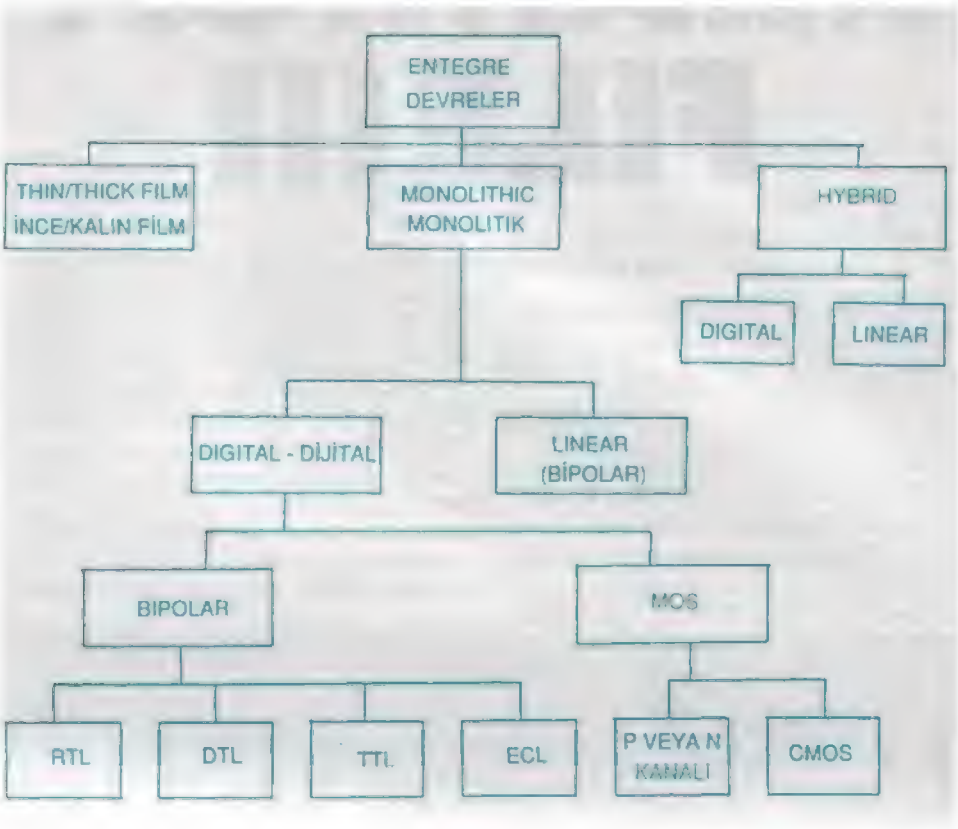
Entegre devrelerin gelişim yıllarında kullanılmaya başlanmış bir paketleme biçimidir. Paketlemeler içinde en küçük olanıdır. Yoğun paketlemeler için tasarlanmıştır. Yassıdırlar bacaklar yanlardan çıkar. Devreler yanyana yerleştirilerek küçük bir alana oldukça fazla devre sığdınlabilir. Yoğun olarak paketlendiklerinden yüksek sıcaklıklara dayanabilmeleri için seramik malzeme kullanılır. Devrelerin yoğun olması ısınmaya sebep olur, soğutma problemi doğurur. Eleman bu gibi çevre şanlarına dayanabilmelidir. Yassı paket devreler öncelikle kritik boyutlu havacılık uygulamalarında, yüksek güvenilirlik istenen askeri uygulamalarda ve özel endüstriyel uygulamalarda kullanılır.

DİP (DUAL IN-LINE PACKAGE)

En yeni ve en çok kullanılan entegre devre paketleme biçimidir, diğerlerinden biraz daha büyüktür fakat avantajları ı ardır. Yerleştirilmeleri ve kullanılmaları kolaydır. 8 bacaklısından 40 bacaklısına kadar değişik boyutta olanları vardır. SSI devreler 8, 14 veya 16 bacaklı olurlar. MSI devreler 14, 16, 24 bacaklı paketlerde bulunurlar, LSI devreler daha karmaşık olduklarından, daha çok giriş çıkış gerektirdiklerinden çoğunlukla 24, 28 ve 40 bacaklı paketler içine yerleştirilirler.

Değişik tiplerde paketleme malzemesi kullanılır. En yaygın ve en ucuz olanı plastik pakettir. Bu tip paketlemede devre metal bacak çerçevesine nokta kaynaklarla bağlanır, daha sonra bütün devre enjeksiyon preste plastikle kaplanarak paketlenir.

Bazı kritik entegre devreler için seramik paketleme tipleri kullanılır. Yüksek sıcaklığa dayanıklı olurlar ve sızdırmaz olduklarından daha temiz ve emin şartlarda çalışırlar.



SICAKLIK BÖLGELERİ

Entegre devrelerin normal çalışalarını sürdürebilecekleri belirli sıcaklık sınırları vardır. Bu sınırlar değişiktir. Entegre devreler kullanılış amaçlarına göre askerî, ticarî ve endüstriyel olarak sınıflandırılırlar. Askerî sınıf devreler T05 kapsül, seramik yassı paket ve seramik DİP paketler olabilir, -55°C, 125°C arasında çalışabilirler. Daha pahalıdırlar, yüksek kaliteli askerî ve endüstriyel cihazlar da çok kötü şartlar altında kullanılırlar.

Genel uygulamalar için ticarî ve endüstriyel sınıf entegre devreler kullanılır. Bunlar genellikle plâstik kılıflı olup 0°C-70°C sıcaklık bölgesinde çalışabilirler. Değişik tipte entegre devreler için farklı sıcaklık sınırları belirlenebilir. Üretici firmanın verdiği bilgi arasında sıcaklık sınırları da belirtilir.

TTL (TRANZİSTÖR TRANZİSTÖR LOJİĞİ) DEVRELER

Dijital cihazlarda çeşitli tiplerde entegre lojik devre elemanları kullanılır, aynı lojik fonksiyonları yerine getirmekle beraber sınırları, kapasiteleri, karekteristikleri farklıdır. Belirli ihtiyaçları karşılamak üzere farklı tipte dijital lojik devreler geliştirilmiştir. Son yıllarda çeşitli devreler ortaya çıkmıştır.

Dijital bir cihaz tasarımında en önemli ve en büyük karar dijital lojik devre tipini seçerken verilir. Bu bölümde en çok kullanılan bipolar entegre lojik devre elemanları, TTL'ler üzerinde durulacaktır. Daha sonra doymasız bipolar devreler ve MOS dijital entegre devreler incelenecektir.

En popüler ve yaygın olarak kullanılan dijital entegre devre tipi TTL'dir. Popüler olmalarının başlıca sebebi küçük çapta entegre lojik elemanların ve orta çapta entegre fonksiyonel devrelerin boy çeşit olarak mevcut ve ucuz olmasıdır. Kullanılma kolaylıkları, yüksek performansları devrelerde birbirlerine bağlanabilme yetenekleri diğer tercih sebepleridir. Belirli ihtiyaçları karşılayacak özel tipte TTL devreler mevcuttur. TTL entegre devreler aşağı yukarı 15 yıldan beri kullanılmakta ve yeni cihaz tasarımları için popüler olmalarını sürdürmektedirler. Çok iş görmeleri modern dijital cihazlarda kullanılan standart lojik devreler olmalarını sağlamıştır.

MIAMIGA FİLE III

Cem GENCER

Artık herhangi bir bilgiyi diskette saklamak, kâğıtta yazılı bırakmaktan daha avantajlı. Kâğıt listeler zamanla buruşup yırtılabileceğinden her seferinde temize çekmek gibi bir uğraştırıcı iş ortaya çıkacaktır. Bilgisayarda bu işi yaptığınızda diskete kaydedeceğiniz bilgi senelerce bir harfi bile bozulmadan saklı kalabilir. Diskette saklamanın bir başka avantajı da programı ya da bilgisayarı kullanmasını bilmeyenlerin özel bilgilerinizi karıştıramayacaklarıdır. İstediğiniz zaman bir yazıcı aracılığıyla da hazırladığınız listenin hepsini ya da belli şekilde sınıflandırılmış kısımlarının kopyasını kâğıda aktarabilirsiniz.

Programı çok iyi bir şekilde kullanmak istiyorsanız bu satırdan sonraki bilgileri dikkatle okumanızı ve bütün gösterilenleri programı yükleyerek denemenizi tavsiye edebilirim. İlk olarak program yüklendiğinde karşımıza çıkacak olan ekranı tanıtmakta fayda var.

Ekranın ortasında hazırlayacağımız listenin gözükeceği büyük bir pencere mevcut. Bu pencere satırlara ayrılmıştır. Pencerenin hemen altında listenin içeriğini sağa ve sola kaydırmak için kaydırma çubuğu bulunmaktadır. Pencerenin hemen solunda ve sağında da listeyi aşağı ya da yukarıya kaydırmaya yarayan kaydırma çubukları mevcuttur. Bu kaydırma çubuklarının çalışma prensibi çok basittir. Toplam dosya uzunluğunu (dikey ya da yatay) belirten ortadaki uzun boşlukta bir kutucuk vardır ve bu kutucuk pencerenin içinde gözüken satırları temsil eder. Bu kutucuğa klik edip mouse tuşunu bırakmadan izin verilen yönlerde kaydırırsanız pencerenin de içeriği buna bağımlı olarak kayacaktır. Bu kaydırma çubuğunun iki kısa kenarında dikey ya da yatayda iki zıt yönü gösteren ok şeklinde kutucuklar bulunmaktadır. Bu kutucuklardan birine klik ederseniz pencerenin içeriği okla gösterilmiş yöne doğru bir adım kayar. Mouse işaretçinizi bu okun üzerine getirip mouse'un sol tuşuna ard arda devamlı olarak basarsanız pencerenin içeriği sona gelinceye kadar belirttiğiniz yönde kayacaktır.

Liste penceresinin hemen üstünde listenizin isminin yazılı olacağı satır bulunmaktadır. Burası başlangıçta boş gözükür. Ekranın en üstünde ise daha önce değişik programlardan gördüğümüz menü çubuğu ile pull-down menüler mevcuttur. Bu çubuğun en sağında ise çalıştığınız ekranı geriye atmaya ya da bu ekranı geri çağırmaya yarayan ve WorkBench pencerelerinin tipik özelliği olan kutucuklar mevcuttur. Bildiğiniz gibi kutucuklar değişik tiplerde olabilmektedir. Burada bizim kullandığımız kutucukların hepsi, klik edilip bırakıldığında belli bir işlem gerçekleştiren özel kutucuklardır.

Mouse işaretçinizle menü çubuğunun üzerine gelip mouse'unuzun sağ tuşuna basarsanız değişik menüler ve bunların seçenekleri belirecektir.

Menülerin isimleri aşağıdaki gibi sıralıdır:

Desk, File, Column, Select, Şort, Options, Print ve Views.

Şimdi programımızın menü seçeneklerini tanıtalım.

DESK:

Bu menüde, kullanılacak temel değerler ve yazı formatları belirtilir. Burada karşımıza 7 seçenek çıkacaktır.

FILE/SYSTEM STATUS:

Burada disketin kapasitesi, hafızadaki dosyanın sayısal boyutu gibi global bilgilerin durumunu öğrenebiliriz. Karşımıza çıkacak olan pencerede aşağıdaki bilgiler mevcuttur:

Filename.....Dosyanın ismi

Total records in file.....Dosyadaki toplam kayıt adedi

Average record size.....Ortalama bilgi kayıt boyutu

Approx.record capacity inRAM ..... Hafızanın alabileceği en fazla bilgi kapasitesi

Avalaible space on disk .....Diskette kalan boş yer

Disk space required to save file ..... Dosyayı kaydetmek için gerekli boş yer

Approx. record capacity on disk..... Diskette saklanılabilecek maksimum kayıt adedi

File will fit on disk..... Dosyanın diskete sığıp sığmayacağı

Pencerenin hemen altındaki bir kutuda "OK" yazılıdır ve buraya mouse işaretçinizle klik ederseniz pencere kaybolacaktır.

MEMORY USAGE:

Hafızanın durumu hakkında bize bilgi verir.

RAM reserved for file .....Dosya için ayrılan toplam hafıza kapasitesi

Unused CHIP memory Kullanılmamış dahili hafıza

Unused FAST memory Kullanılmamış harici hafıza

Burada karşınıza çıkacak tüm sayılar KByte olarak gözükmektedir. Pencereyi yok etmek istediğinizde yine "OK" gadget'ine **klik** etmeniz yeterli olacaktır.

SET SYSTEM DATE/TIME:

Bilgisayarınızın saatini ve takvimini buradan ayarlayabilirsiniz. Bu şekilde dosyanızın ne zaman kaydedildiğini ya da üzerinde ne zaman değişiklik yapıldığını öğrenebilirsiniz. Fakat pilli saati olmayan bir bilgisayara sahipseniz (ekstra hafızasız bir A500 ya da A1000) bilgisayarın saatini ve takvimini her seferinde yeniden kurmanız gerekecektir.

Karşınıza çıkacak olan pencerenin en üst satırında yapacağınız ayarlamaya göre tarihi ve zamanı görebilirsiniz. Bu satırın altındaki bilgiler kolon şeklinde sıralanmıştır. İlk kolonun üzerinde "YEAR" yazmaktadır ve burada içinde bulunduğunuz yılı ayarlayabilirsiniz. Hemen yanında da "MONTH" ile ay belirtilmiştir. Tüm aylar İngilizce olarak yazılı olduğundan İngilizce bilgisi olmayanlara ayların Ocak'tan başlayıp Aralık ayına kadar gittiğini belirtmeliyim. Her ikinci ay ikinci kolonda gözükmektedir.

Tarih ayarlamasında en son olarak gün ayarlamasının yapıldığı bölge kaldı. Pencerenin sağ tarafında bulunan 7 kolonluk bir bölge de bu iş için ayrılmıştır. Belirlediğimiz ay ve yıla göre günler otomatik olarak hesaplanarak doğru bir şekilde sıralandıktan sonra ekrana basılır. Ay ya da yılı gerekli kutucuklara klik ederek değiştirdiğinizde günler de otomatik olarak değişecektir. Günlerin belirtildiği bölgenin en üstünde haftanın günleri Pazar'dan Cumartesi'ye doğru dizilmiştir.

Bu seçenek için son olarak da en aşağıda gün ayarlama kısmının altında gö-

rebileceğiniz saat ayarlama fonksiyonunu tanıtacağım.

Burada ayarlı olan saat ortada gözükmektedir. Eğer bu yanlış ise saatin her iki yanındaki ok işaretleri şeklindeki kutucuklar yardımıyla bu gösterilen saat değerini ayarlayabilirsiniz. Sol taraftaki kutuçuklar yardımıyla saat kademesini, sağ taraftaki kutucuklar yardımıyla da dakika kademesini ayarlayabilirsiniz.

DEFAULT NUMERIC FORMAT:

Sayıların ekranda nasıl belirtileceğini ve para biriminin ne olacağını bu menü seçeneği yardımıyla belirleyebilirsiniz.

"Default numeric Display" satırının hemen altında rakamların dizim formatını kendi isteğinize göre değiştirebilirsiniz. Bunun sağ tarafında, sayılarda virgülden (ya da noktadan) sonra gelecek hane adedini 0, 1 ya da 2 olarak tanımlayabilirsiniz.

Pencerenin kalan kısmı, kullanılan para birimini belirlemek için hazırlanmıştır. Hazırlayacağınız liste maddi değer listesi ise gireceğiniz maddi değerin yanına burada belirleyeceğiniz birim, otomatik olarak yazılacaktır.

Pencerenin en altındaki iki kutucukla yapılan bu ayarlamaları kabul edip etmediğinizi belirtebilirsiniz. Her programda geçen kutucuk terimlerinden ikisi ("OK"-Kabul ve "Cancel"-vazgeç) burada gözükmektedir. Her ikisi de pencereyi iki ayrı şekilde terketmenize yaramaktadır.

DEFAULT DATE FORMAT:

Burada karşınıza çıkacak olan pencerede bu sefer tarihin hangi formatla yazılacağını belirleyebilirsiniz. En soldaki kolonun altında iki kutucuk mevcuttur. Bunlar yılın hangi şekilde yazılması gerektiğini belirtir. İlki ile yıllar sadece son iki hane kullanılarak yazılır, ikinci kutucuğa klik ettiğinizde ise yıllar normal olarak dört haneli olarak yazılacaktır.

İkinci kolonda ayların yazılım tarzı belirlenir, tik kutucuk, ayların iki harfli olarak kısaltılmış şekilde yazılmasını sağlar, îkinci kutucuk da üç harfli yazım şeklidir. Son kutucuğa klik ettiğinizde ise aylar tam kelime olarak yazılır.

Ay kolonunun hemen sağında bulunan kolonun adı "Format"dır ve burada ay, yıl ve günün yazılım sırasını belirleyebilirsiniz. "M" harfi ay, "D" harfi gün ve "Y" harfi de yılın yazılış yerini belirlemekte kullanılır, istediğiniz bir kutucuğa klik ederek bunu ayarlayabilirsiniz. Bizim normal yaşamda kullandığımız format üçüncü kutucuk ile "DMY" olarak belirtilmiştir.

Hafta günlerinin yazılış formatını "Weekday" kolonunun altındaki kutucuklar yardımıyla belirleyebilirsiniz. İlk kutucuk hiç hafta günü yazılmaması gerektiğini belirtir, ikincisinde hafta günü kısaltılarak üç harfli olarak yazılır. Son kutucukta ise hafta günü komple İngilizce olarak yazılır.

En son kolonun başlığı "Divider"'dır ve burada tarih yazılırken sayıların arasına konulacak sembolü belirleyebilirsiniz. Bu ister bölme işareti, ister nokta, virgül ya da boşluk olabilir.

En altta yaptığınız ayarlamalar o günün tarihi üzerinde uygulamalı olarak gösterilir. Pencereden yine "OK" ya da "Cancel" gadget'larından birine klik ederek çıkabilirsiniz.

DEFAULT **RUNTIME** VALUES:

Burada disketten yüklenecek dosyaların hangi directory'lerden yüklenecekleri, hafızanın ne kadarının kullanılacağını ve ekranda satır çizgilerinin olup olmayacağını belirleyebilirsiniz.

RAM Type ..... Kullanılan hafıza tipi
(INT / EXT) (dahili / harici)

Percent RAM to use..... Yüzde olarak kullanılacak hafıza miktarı

Shovv List Grid...Satır çizgileri gözük-
(No / Yes) sün mü?
(Hayır / Evet)

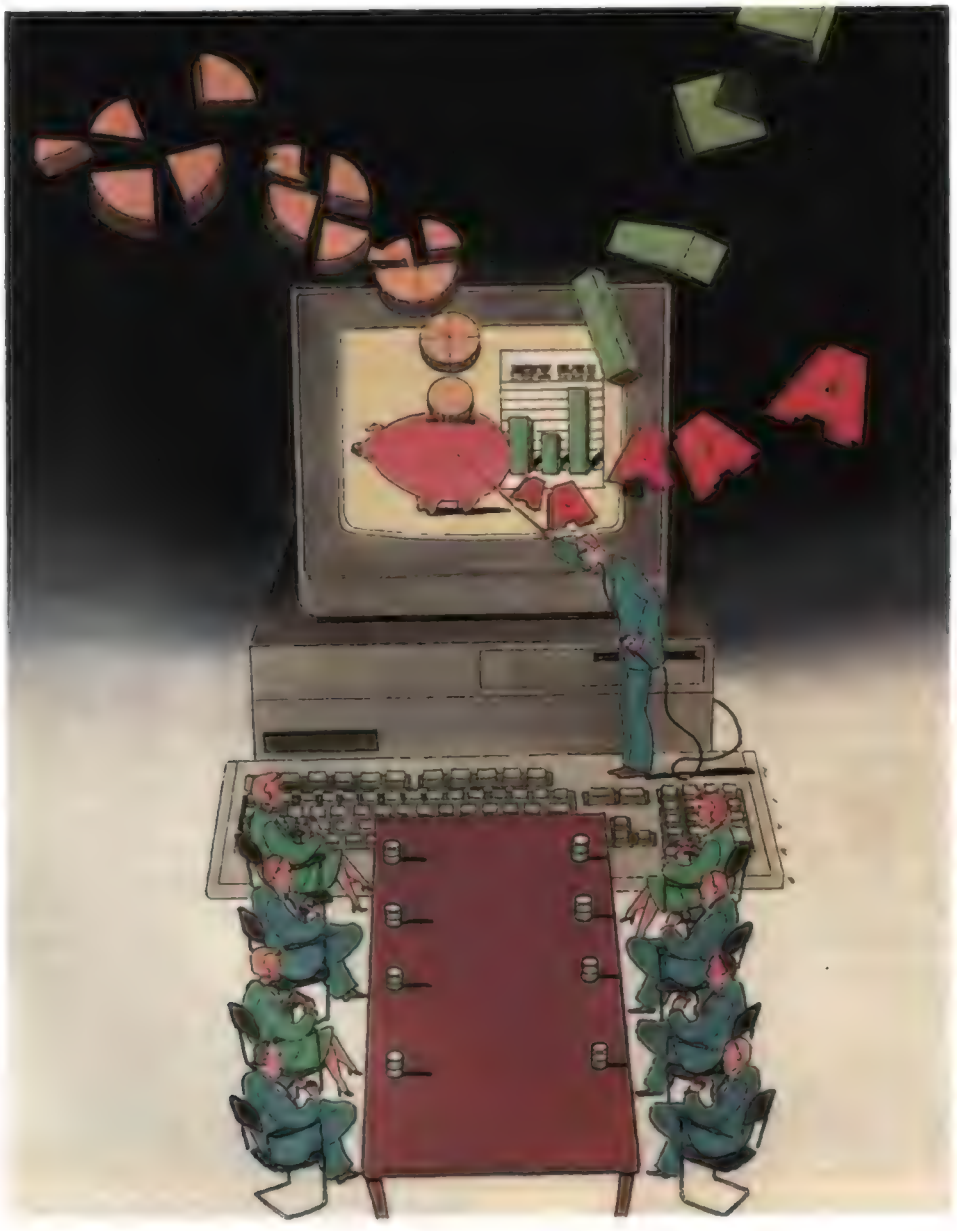
Auto capitalize....Kelimelerin ilk harf-
(No / Yes) lerinin büyük ya da küçük yazılacağı
(Hayır / Evet)

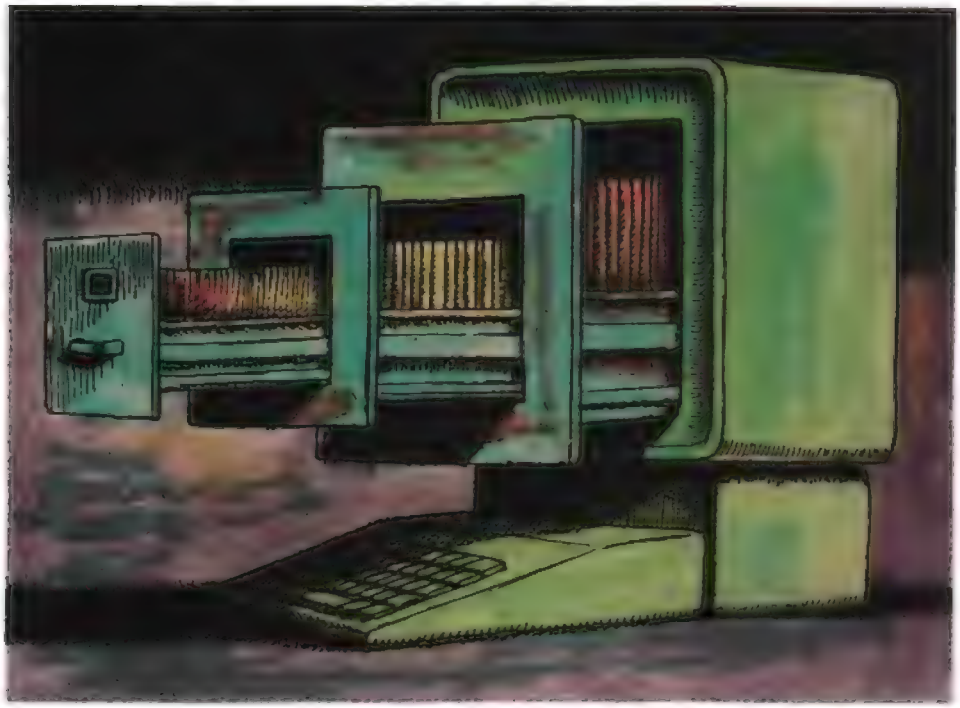
Database path name ..... Listelerin kaydedileceği directory sıralaması

Sound path name....Seslerin hangi directory sırasından yükleneceği

Picture path name....Grafiklerin hangi directory sırasından yükleneceği

Picture path name....Grafiklerin hangi directory sırasından yükleneceği





ABOUT MI AMIGA - FİLE III:

Burada normalde programı yazanlar ve pazarlayan firma hakkında kısa bilgi vermesi gerekirken Türkiye'ye gelen program hatalı olan versiyon olduğundan karşınıza sadece boş bir pencere çıkacaktır. En alttaki "OK" gadget'ına klik ederseniz son kaldığınız yerden çalışmaya devam edebilirsiniz.

Birinci menü seçeneklerini tanıttıktan sonra sırada ikinci menü olan "FİLE" başlığı altındaki seçenekler var. Burada genellikle yükleme, kaydetme gibi temel işlevler yapılabilmektedir.

FİLE

ÖPEN:

Bu seçenek hemen hemen her programda bulunmaktadır ve disketten hazır bir dosyayı yüklemeye yarar.

Bu fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza bir pencere çıkacaktır. Burada yüklenecek dosyanın ismini belirleyebilirsiniz. Pencerenin ortasındaki büyük kutuda diskette varolan dosyaların ismi, uzunluğu ve son değiştiriliş tarihi yazılacaktır. Bunlardan istediğiniz birine klik ederek bunun hafızaya yüklenmesini sağlayabilirsiniz. Burada satırlar da aslında birer kutucuktur.

Directory penceresinin hemen sağında bir kaydırma çubuğu mevcuttur. Directory, pencerenin alabileceğinden daha uzun olduğunda pencere içeriğini yukarıya ya da aşağıya kaydırmaktadır ve bunun kullanımını yazımın ilk satırlarında daha detaylı olarak bulabilirsiniz.

MiAmiga-File III dosyaları özel bir formatta saklanır. Bu özel formatla saklanmış dosyaları diğer çalıştırılabilir (executable) dosyalardan ayırdetmek için programımız dosyaların sonuna (. FLR) takısını ekleyecektir. Directory penceresinde de normalde sadece sonunda (.FLR) takısı olan dosyaları listeleyecektir.

Fakat isterseniz tüm dosyaların isimlerini yükleyebilirsiniz. Bunun için pencerenin en altındaki dört kutucuktan, üzerinde "FLR" yazısı bulunana bir defa klik etmeniz gereklidir. Directory baştan okunacak ve tüm dosya ve directory'ler de bu sefer listelenecektir. Directory'ler farklı bir renkle belirtildiğinden dosya yerine directory yüklemeye çalışmanız engellenmiştir.

Herhangi bir alt directory'deki dosyaları görmek istediğinizde bu directory'nin isminin yazılı olduğu satıra bir defa klik ettikten sonra üzerinde "DIR" yazan kutucuğa klik etmelisiniz. Ana directory'ye geri dönmek istediğinizde ise üzerinde "DRIVE" yazısı bulunan kutucuk amacınızı görecektir. Bu kutucuk yardımıyla başka bir disket sürücüsünden de dosya yükleyebilirsiniz. Kutucuğa klik ettiğinizde program mevcut tüm disket sürücülerine bakarak kod numarası en düşük olanının directory'sini okuyarak bunu ekranda listeleyecektir.

Yüklemek istediğiniz dosya isminin üzerine iki defa arka arkaya klik etmeniz gereklidir.

Bazı menü fonksiyonlarına değişik tuş kombinasyonlarına basarak kısa yoldan ulaşabilirsiniz. Bu menü seçeneğinin de tuş kombinasyonu (sağ Amiga tuşu) ile (0) tuşudur.

NEW:

Hatalı bir liste hazırladığınızda bunu normal olarak silmek isteyebilirsiniz. Böyle durumlarda bu fonksiyonu kullanmanız gerekecektir. Yalnız unutmayın ki, bu fonksiyonu seçtiğinizde silinen listeyi geri alamazsınız. Program, size emin misiniz diye sormayacaktır. O yüzden sadece kesinlikle silmek istediğiniz bir dosyada bu fonksiyonu kullanın. Fakat bu fonksiyonu kullanmadan önce listeyi diskete kaydetmişseniz, disketteki dosya silinmez; sadece hafızada ne varsa o silinir.

SAVE:

Hazırladığınız bir listeyi her seferinde yeniden hazırlamamak için bunu değişikliklerden sonra diskete var olan dosyanın üzerine kaydetmelisiniz. Bu fonksiyon, tam amacınıza göredir. Fakat bu fonksiyonu kullanmak için dosyanın daha önce diskete kaydedilmiş olması gereklidir. Bunun için de aynı menüde bir sonraki fonksiyon olan "Save as"i kullanmanız gerekecektir.

Liste üzerinde istediğiniz ekleme ya da değişikliği yaptıktan sonra "Save" ile disketteki dosyayı hafızadakiyle yenilersiniz.

Kaydetme esnasında disketin koruma deliği ("write protect") açıksa (diskete kayıt engellenmişse) ya da disket sürücüsünde disket mevcut değilse karşımıza bir pencere çıkacak ve bizi uyaracaktır. Burada "OK" kutucuğuna klik ettikten sonra disket üzerinde gerekli hazırlığı yapın ve menü fonksiyonunu bir daha seçin.

Bu fonksiyonun tuş kombinasyonu (sağ Amiga tuşu) ve (S)'dir.

SAVE AS:

Demin de belirttiğim gibi burada dosyayı ilk defa kaydedecekseniz buna isim girerek kaydedebilirsiniz. Karşınıza çıkacak olan penceredeki boş satıra dosya ismini yazdıktan sonra (.FLR) takısını da takın ve "OK" gadget'ine klik edin. Diskette verdiğiniz isimle yeni bir dosya açılacak ve listeniz bunun içine kaydedilecektir.

ABANDON:

Bu fonksiyon da az önce açıkladığım "New" fonksiyonu gibi çalışır. Aralarındaki tek fark bu fonksiyonun size emin olup olmadığınızı da sormasıdır. Bu yüzden bunu tercih etmeniz faydalıdır. Bu menüye herhangi bir liste hazırlamadan ulaşamazsınız.

OPEN ASCII:

Başka bir programla hazırlanmış bir yazı dosyasından bilgi aktarmada kullanılır. Dosyanın içeriği sadece ASCII karakterlerden oluşan bir yazı olmalıdır.

SAVE MAİL / MERGE:

Hazırlanan listeyi ASCII olarak diskete kaydetmekte kullanılır. Fakat kaydetme sırasında kelime aralarına hiçbir boşluk konmayacağından dosyanın bir text editörle okunması zor olabilir. Bunun için "Print" menüsünde olan "To ASCII file" seçeneğini kullanmanız daha yararlı olacaktır.

RENAME:

Diskette kayıtlı bir dosyanın ismini değiştirmek istediğinizde ilk önce bu dosyayı hafızaya yüklemeniz gereklidir. Ardından bu fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza çıkacak olan pencerede dosyanın eski ismi yer alacaktır. Şimdi bu ismi değiştirerek (RETURN) tuşuna ya da "OK" gadgetine basarsanız dosyanın disketteki ismi değişecektir.

DELETE:

Diskette var olan bir dosyayı silmek istediğinizde bu fonksiyon yardımıyla dosyayı silebilirsiniz. Fakat burada da daha önce listeyi hafızaya yüklemeniz şart.

TITLE LIST:

Daha önce yazımın başlarında her listeye bir başlık atabileceğinizi belirtmiştim. Bu başlık liste penceresinin en üst satırında gözükmektedir ve başlık konmadığında otomatik olarak "Untitled" olur. Fonksiyonu seçtiğinizde karşınıza "Rename"de olduğu gibi bir pencere çıkacaktır ve burada sizden listenin başlığını girmeniz istenecektir.

QUIT:

Her programda olan bu fonksiyonu eminim hepiniz tanırsınız. Fakat Amiga'sını yeni alanlar için yine de kısaca değinmekte fayda var. Programdan çıkmak istediğinizde bu fonksiyon işinizi görecektir. Fonksiyonun tuş kombinasyonu (sağ Amiga) ve (Q) tuşlarıdır.

Bu aylık daha fazla yazamıyorum; çünkü yazı diğer sayfalara taşabilir. Dergimizin editörü de buna sinirlenebilir. Bir ay sonra sizlere kalan diğer menü ve fonksiyonları tanıtacağım. Ondan sonra da programı çok rahatlıkla kullanabileceksiniz. Dergimizin 5. sayısında görüşmek üzere hoşçakalın.

AMIGA DOST

Kullanıcıya karşı dostça (user friendly) bir işletim sistemi olan CLI'yi incelediğimiz Amiga DOS kursumuzda, bu ay birkaç önemli dos komutunu inceleyeceğiz. Bu komutlardan özellikle ED üzerinde duracak ve kullanımını geniş bir biçimde açıklayacağız.

DATE

Format: DATE tarih saat [TO veya VER isim] [tomorrow]

Date, sistemin tarih ve saatini ayarlamakta kullanılır, komutu argümansız girecek olursanız sistemin tarih ve saatini verir.

Tarih seçeneğinin formu DD-MMM-YY'dır (gün-ay-yıl). Saat içinse HH:MM:SS (saat: dakika:saniye) formunu kullanmalısınız. TO ve VER seçenekleri o anki sistem tarih ve saatini herhangi bir dosya (veya fiziksel araç) içinde saklamanızı sağlar. Tomorrow seçeneği tarihi bir gün ilerletir.

örnek:

1> DATE l-Aug-90 13:30:00

DELETE

Format: DELETE isim [ALL] [Q veya QUIET1

Belli bir directory veya sürücüdeki dosyalan silmek için DELETE komutu kullanılır. ALL ile bir directory'deki bütündosyalar Q seçeneğiyle beraber isimleri ekranda gösterilmeden silinir.

Örnek:

1) delete ram: si all q

DIR

Format: DIR isim [OPT A] [OPT I] [OPT Al] [OPTD] [DIRS][INTER] [FILES]

Dir komutu, disketteki directory'lerin içindeki dosyaların listesini verir. Ayrıca directory veya device adı belirtmedikçe o an içinde bulunduğunuz directory'deki dosyaların listesini alırsınız. Komutla birlikte değişik seçenekler kullanılabilir:

OPT A seçeneği listesini aldığınız directory içinde dosyaların yanısıra başka alt directory'ler varsa onların içindeki dosyaların da listesini verir.

OPT I seçeneği dir komutunun özel aktif modunu (interactive mode) çalıştırır. Bu modda bilgisayar her bir directory veya dosyayı yazdıktan sonra soru işareti vererek durur. Soru işaretini şu şekillerde yanıtlayabilirsiniz.

RETURN tuşu: Hiçbir şey yapmadan diğer dosyaya geçer.

T (RETURN): Dosyanın içeriğini type komutu vermiş gibi gösterir. Gösterimi dondurmak için boşluk veya herhangi bir tuşa, devam ettirmek için geri-silme veya CTRL-X tuşlarına basabilirsiniz. CTRL-C tuşu gösterimi keserek sizi aktif moda geri döndürür.

DEL (RETURN): Dosyayı siler.

E (RETURN): Altdirector'yc girer ve buradaki dosya ve diğer altdirectory'leri gösterdikten sonra aktif moda döner.

C (RETURN): Özel komut modu. Herhangi bir Amiga DOS komutunu burada çalıştırabilirsiniz.

Q (RETURN): Aktif moddan çıkar.

OPT Al seçeneği OPT A ve OPT I seçeneklerinin her ikisini birden çalıştırır.

OPT D seçeneği sadece directory içindeki diğer altdirectory'leri gösterir.

Ali, dirs ve inter sadece A,D ve I kısaltmalarının uzun şeklidir. Files seçeneği sadece dosyaların gösterilmesini sağlar.

Örnek:

1> dir opt ai

DISKCHANGE

Format: DISKCHANGE sürücü

514 ine disket sürücü, RAD disk vb. sürücüler kullandığınız zaman bu komutu vererek Amiga'nın bu sürücüleri tanımasını sağlayabilirsiniz.

örnek:

1> DISKCHANGE DF3:

DISKDOCTOR

Format: DISKDOCTOR sürücü

Hata mesajı veren bozuk disketlerdeki dosyaları kurtarmanın en kolay yolu diskdoctor komutundan geçirmektir. Eğer "Disk unreadable" vb. mesajlar alırsanız, bu komutla disketinizi düzeltmeyi deneyebilirsiniz. Fakat read/write error'ler için diskdoctor'un yapabileceği pek birşey yoktur. Bazı disketler (özellikle bazı oyun disketleri) bozulmadan da hata mesajları verebilirler. Bu yüzden gerçekten bozulduğuna inandığınız disketleri düzeltmeye çalışın.

Diskdoctor'u çalıştırdığınızda, sizden hatalı disketi komutta belirttiğiniz sürücüye koymanızı ve RETURN'e basmanızı isteyen bir mesaj belirecektir. Diskdoctor daha sonra bu disketin silindirlerini tek tek okur ve yazım hatalarını Hard error on track X/SurfaceX olarak gösterir. En son olarak dosyaları ve directory'leri okuyup tekrar kaydeder ve "Now copy files and reformat this disk" mesajım vererek durur. Bu mesajı aldıktan sonra sürücünün ışığının söndüğünü görerek işlemin bittiğinden emin olun.

örnek:

1> diskdoctor df0:

ECHO

Format: Echo yazı-dizisi [NOLINE]

BASIC dilindeki PRINT komutunun görevini yapan bu komutu kullanırken, yazı dizisi içinde boşluk varsa diziyi çift tırnak içinde vermelisiniz. Noline seçeneği echo komutundan sonra yeni bir satıra geçmeyi engeller.

ED

Editör programlarının kullanım amacı herhangi bir dilde program yazma ve bu programları istenen şekilde düzenlemek için rahat ve uygun bir ortam oluşturmaktır. C64 gibi sekiz bitlik bilgisayarlarda editör, bilgisayar açıldığı anda ekranda hazırdır ve ayrıca bu editör programına ihtiyaç duymadan BASIC programlarınızı bu ekranda yazıp çalıştırabilirsiniz. Amiga'da ise aynı işlemi bir editör programı sayesinde gerçekleştirmek mümkündür. Amiga'da BASIC dilinde program yazmak istediğinizde AMIGA BASIC'i yükler ve aynı zamanda bir editör ortamı yaratan LİSTE penceresinde programınızı yazarsınız. Fakat amacınız yalnızca program satırları (kod) yazmaksa ve bu yazım işlemini kelime işlem programlarına yakın sayıda zengin özelliklerin sunulduğu bir ortamda yapmayı tercih ederseniz aradığınız bir editör programıdır.

ED (editör) komutu aslında oldukça basit ve esnek bir editör programıdır. Amiga için yazılmış diğer bazı ticari editör programlarındaki (CYGNUS ED, MicroEmacs vb.) üstün özelliklere sahip Emacs olmasa da ED ile oldukça pratik bir biçimde çeşitli dillerde prog-

ram kodu yazabilirsiniz, örneğin AMIGA BASIC, C ve Assembler program kodlarını ED ile yazmak mümkündür, fakat bu diller için fakat = Fakat çoğu zaman özel editörler hazırlandığından, ED'i asıl hazırlanış amacıyla yani DOS komutlarından oluşan CLI programları (batch dosyaları) ve kısa metinler yazmak için kullanmak isteyeceksiniz.

ED'i CLI'den iki yoldan çalıştırabilirsiniz.

```
1>  ed dosya-adı [SİZE N]
1>  run ed dosya-adı [SİZE n]
```

ilk örnekte normal biçimde komut adını ve argümanını vererek ED'i başlattık. Eğer ED ile yeni birşeyler yazacaksanız dosya adı yerine harhangi bir ad verin.

```
1>  ed Ahmet
```

Bilgisayar *creating newfile* mesajı vererek Ahmet adlı bir editör dosyası açacak ve komutları girmenizi bekleyecektir. Benzer şekilde;

```
1>  run ed Ahmet
```

yazdığımızda ED, RUN komutunun bir argümanı olur ve 'Ahmet' dosyasını açarken RUN tarafından herhangi bir program gibi çalıştırılır. Burada ikinci verdiğimiz örneğin önemli bir avantajı var. Bu şekilde ED, yeni ve ayrı bir pencerede bağımsız olarak çalışıyor. Mouse ile arka plandaki CLI penceresine klik ederek, ED'i o an için terk edip burada başka işlemler yapabilir ve tekrar ED penceresine klik ederek geri dönebilirsiniz. İlk örnekte ise ED'i tümüyle terketmeden CLI penceresine geri dönemiyorsunuz. Bu özellik, Amiga'nın multitasking olmasından kaynaklanıyor.

Daha önce ED ile açtığınız bir dosyayı yüklemek isterseniz dosya adı yerine bu dosyanın adını girin. Dosya adları 30 karaktere kadar uzunlukta olabilir. Eğer dosyanız bir directory içinde yemliyorsa bolü işaretini kullanın:

```
1>  ed dfO: disketler/oyun-listesi
```

SİZE seçeneği ED ile yazacağınız dosya için ne kadar bellek ayrılacağını belirtmek için kullanılır. ED'i açarken bu seçeneği kullanmazsanız dosya için 40K bellek ayrılır. Eğer çok fazla belleğiniz yoksa ve kısa bir dosya yaratmak istiyorsanız şöyle bir komut verebilirsiniz:

```
1>  ed oyun-listesi 10000
```

Oyun-listesi dosyası için 10K bellek ayırdık. Ayrılacak belleği bayt olarak belirmemiz gerekmekte (minimum 5K). 20K ayırmak isterseniz 20000 yazın.

ED'i çalıştırdıktan sonra kendinizi değişik bir pencerede bulacaksınız. Bu pencerede sağ mouse tuşunu dinlenmeye alabilirsiniz çünkü üst kısımda herhangi bir menü seçeneği yeralmıyor. Gerçi bu durum ED'in fazla basit olduğu anlamına gelmiyor, sadece komutların (seçenekler) veriliş şekli farklı.

ED'in kabul ettiği iki farklı komut türü var. Bunlardan birincisi *direk mod.* Direk modda, komutları yazı yazarken hemen verebilirsiniz. Bunlar genel olarak CTRL + TUŞ kombinasyonları halindedir. Ayrıca RETURN, TAB vb. tuşların fonksiyonları da direk moda dahildir.

Şimdi ekrana bir şeyler yazın. CTRL + B tuşlarına beraber basın. Yazdığınız satırın silindiğini göreceksiniz. Böylece direkt modda birkomut vermiş olduk. Tablo 1 'de bu komutların tam birlistesini görebilirsiniz.

Diğer komut türü ise *uzatılmış mod'*dur. Bu modda komutları ESC tuşuna bastıktan sonra yazarak ve ardından RETURN'e basarak girersiniz. Tamamı bir veya iki harften oluşan bu komutların sayısı direk moddakilere göre daha fazladır. ESC tuşuna bastıktan sonra ekranın en alt satırında biryıldız işareti görünür.

Şimdi o yazıp RETURN'e basarsanız ED'den çıkıp CLI'ye geri dönersiniz. Tabii yazdıklarınızı kaydetmemişseniz bir hatırlatma seçeneği belirir ve Y tuşuna basarak çıkışı onaylamanızı ister. Tablo 2'de uzatılmış mod seçenekleri gösterilmekte.

ED'i kullanmaya başladığınızda herhangi bir doküman yüklememişseniz ekran boş ve kursor sol üst köşede olacaktır. CLI'nin kısıtlamaları da bu andan itibaren kalkmış oluyor. Şimdi yazı yazmaya başlayın. Satır sonlarında ED komutları veya kelimeleri bölmediğini, bir alt satıra aktardığını göreceksiniz. Ancak kursorla bir satırın ortasına gelip araya başka şeyler yazmaya başlarsanız (insert) satır sağa doğru ekranın dışına kayacaktır. Bu arada yazınızın kaybolduğunu zannetmeyin yalnızca ed uzun bir satır yaptı. Uzun satırın normal ekranda görülen kısmının sonuna doğru RETURN

Tablo 1: ED Direk Komutlar

KOMUT	TANIM
özel Tuşlar	
BACKSPACE	Kursorun solundaki karakteri siler.
DEL	Kursorun altındaki karakteri siler.
ESC	Uzatılmış moda girişi sağlar.
RETURN	Kursorun bulunduğu yerden satın bitirir ve yeni satıra geçer.
TAB	Kursoru tab boşluğu kadar sağa kaydırır.
yukan-ok	Kursoru bir satır yukarı götürür.
aşağı-ok	Kursoru bir satır aşağı götürür.
sola-ok	Kursoru bir karakter sola götürür.
sağa-ok	Kursoru bir karakter sağa götürür.
Ctrl+Tuş Kombinasyonları	
CTRL+A	Kursorun bulunduğu satırın altına bir satır ekler.
CTRL+B	Kursorun bulunduğu satırı siler.
CTRL+D	Kursoru doküman başına 12 satır yaklaştırır.
CTRL+E	Eğer kursor ekranın üstündeyse, kursoru ekranın en altına götürür. Kursor ekranın en altındaysa, kursoru en üste götürür.
CTRL+F	Kursorun altındaki karakterin durumunu (büyük-küçük, küçük-büyük) değiştirir.
CTRL+G	En son verilmiş uzatılmış mod komutunu tekrarlar.
CTRL+H	Kursorun solundaki karakteri siler.B ACKSPACE tuşuyla aynı.
CTRL+I	Kursoru tab boşluğu kadar sağa kaydırır. TAB tuşuyla aynı.
CTRL+M	RETURN tuşuyla aynı.
CTRL+O	Kursorun bulunduğu yerden itibaren sağdan ilk boşluğa kadar olan yazıyı siler.
CTRL+R	Kursoru soldaki ilk boşluğa götürür.
CTRL+T	Kursoru sağdaki ilk kelimenin ilk karakterinin üstüne getirir.
CTRL+U	Kursoru dokümanın sonuna 12 satır yaklaştırır.
CTRL+V	Ekranı yeni pencere boyutlarına göre kontrol eder. ED penceresininde değişiklik yaparsanız bu seçeneği kullanın.
CTRL+Y	Satırın kursordan itibaren olan kısmını siler.
CTRL+[	Uzatılmış moda girişi sağlar. ESC tuşuyla aynı.
CTRL+]	Eğer kursor satırın başında ise kursoru satır sonuna götürür. Eğer kursor satır sonunda ise kursoru satır başına götürür.

tuşuna basarsanız görünmeyen kısım alt satıra yazılacaktır. Uzatılmış modda, araya noktalı virgül koymak şartıyla iki ayrı komutu aynı anda verebilirsiniz, örneğin aşağıdakini yazarsanız;

(ESC) D;q

Kursorun bulunduğu satır silinir ve ED'den çıkış mesajını alırsınız. Bunun yanında noktalı virgülü kullanarak daha karmaşık komutlar verebilirsiniz:

(ESC) T;RP E / güsel / güzel/

Yukarıda T komutu kursoru metnin en başına getirir. RP komutu da yanına gelen başka bir komutu argüman kabul edip tekrar ettiğinden, hatalı yazılmış olan 'güsel' kelimesini 'güzel' olarak değiştiren E / güsel / güzel komutu, metin boyunca tekrarlanır. Bütün hatalar düzeltildikten sonra başka hatalı kelime bulamayan ED, *searchfailed* mesajını vererek durur.

Kelime işlem programlarının çoğunda bulunan Cut ve Paste işlemlerini ED'de biraz daha değişik biçimde yapılmakta. Cut yaparken kesilmesini istediğiniz yazı parçasının başına gelin ve ESC tuşuna bastıktan sonra BS yazıp RETURN'e basın. Daha sonra kursoru yazı parçasının sonuna getirerek (ESC) BE yazın. Şimdi (ESC) DE yazarsanız BS (block start) ve BE (block end) ile seçtiğiniz kısmın silindiğini göreceksiniz. Paste için de, kursoru yazının ortasında bir yere getirin ve (ESC) IB yazın. Yaptığınız değişikleri (ESC) SA ile ED'den çıkmadan veya (ESC) X ile ED'i terkederken kaydedebilirsiniz.

Yazdığınız programlar ve metinler, ED tarafından standart ASCII dosyası olarak kaydedilir. ASCII (American Standard Code For Information ınterchange - Bilgi değişimi için Amerikan standard kodu) karakter seti artık hemen hemen bütün programlar tarafından standart olarak kabul edilmekte ve bu sayede ED dosyalarının diğer programlarla uyumluluğu sağlanmaktadır, isterseniz ED ile yazdığınız metinleri MASAÜSTÜ YAYINCILIK programlarından çağırabilir hatta başka bilgisayarlara bile (PC) özel programlar yardımıyla yükletebilirsiniz. Gelecek ay ED ile hazırlanan özel batch ve sıra dosyalarını inceleyeceğiz.

Tablo 2:ED Uzatılmış Mod Komutları

(/y/ yazı karakteri dizisi yerine geçmekte. Yazı karakteri dizisi herhangi bir yazı (ör: /Ahmet/) olabilir.)

KOMUT	TANIM
A */y/*	Yazı dizisini kursorun bulunduğu satırın bir altındaki satıra yazar.
B	Kursoru dokümanın sonuna götürür.
BE	Kursorun bulunduğu yeri blok sonu olarak işaretler.
BF */y/*	Kursorun bulunduğu yerden dokümanın başına kadar olan kısımda yazı dizisini arar.
BS	Kursorun bulunduğu yeri blok başı olarak işaretler.
CE	Kursoru satırın sonuna götürür.
CL	Kursoru bir karakter sola götürür.
CR	Kursoru bir karakter sağa götürür.
CS	Kursoru satırın basma götürür.
D	Kursorun bulunduğu satın siler. Alttaki satırları yukarı taşır.
DB	Blok başı ve blok sonu işaretçileriyle belirtilen yazı parçasını siler.
DC	Kursorun altındaki karakteri siler.
E **/y1/y2/**	yi dizisini y2 dizisiyle değiştirir.
EQ **/y1/y2/**	E ile aynı fakat yi bulunduğunda değişim için Y/N onayı bekler.
EX	Sağ paragraf boşluğunu uzatır.
F */y/*	Kursorun bulunduğu yerden dokümanın sonuna kadar olan kısımda yazı dizisini arar.
I */y/*	Yazı dizisini kursorun bulunduğu satırın bir üstündeki satıra yazar.
IB	Blok başı ve blok sonu işaretçileriyle belirtilen yazı parçasını kursorun bir altındaki satıra yazar.
IF */y/*	Bir dosyanın içeriğini kursorun bulunduğu satırın üstüne yazar. Dosya adı /y/ olarak verilir.
J	Kursorun bulunduğu satırın altındaki satın üstteki ile birleştirir.
LC	Büyük ve küçük harfleri, yazı dizisi arama işlemleri sırasında farklı olarak kabul eder.
M *n*	Kursoru *n* nolu satıra götürür.
N	Kursoru bir sonraki satırın basma götürür.
P	Kursoru bir önceki satırın basma götürür.
Q	Dokümanı kaydetmeden ED'i terkeder. Dokümanın kaybolacağını hatırlatan bir uyan mesajı verilir.
RP	Komutları tekrarlar. Tekrarlanacak komut RP'in yanma yazılır.
S	Kursorun bulunduğu yerden satırı ikiye böler.
SA	Dokumam CLI'dan verdiğiniz ED komutuyla belirtilen dosya adıyla kaydeder.
SB	Blok başı ve blok sonu işaretçileriyle belirtilen yazı parçasını ekranın üst kısmından itibaren gösterir.
SH	Dosya admı, tab uzaklığını, paragraf ayarlamalarını, yazı parçasının ilk ve son satırlarını ve buffer doluluğunu gösterir.
SL *n*	Sol paragraf boşluğunu *n* değeri olarak ayarlar. Bundan sonra yazılanlar yeni ayarlamaya göre yazılır. Ancak önceden yazılmış olan metin yeni paragraf boşluğuna göre düzenlenmez.
SR *n*	Sağ paragraf boşluğunu *n* değeri olarak ayarlar. Bundan sonra yazılanlar yeni ayarlamaya göre yazılır. Ancak önceden yazılmış olan metin yeni paragraf boşluğuna göre düzenlenmez.
ST *n*	TAB boşluğunu *n* değeri olarak ayarlar.
T	Kursoru dokümanın başına götürür.
U	Kursorun bulunduğu satırda yapılan değişiklikleri eski haline getirir. (D) ile silinen satırlar bu özelliğin kapsamı dışında kalır .Ayrıca kursorun satır üzerinden ayrılmamış olması gereklidir.
UC	Büyük ve küçük harfleri, yazı dizisi arama işlemleri sırasında benzer olarak kabul eder.
WB*/y/*	Blok başı ve blok sonu işaretçileriyle belirtilen yazı parçasını */y/* adlı dosyaya kaydeder.
X	Dokümanı diskete kaydederek ED'den çıkar.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Bu ay makina dilinde atlama ve dallanma komutlarını inceleyeceğiz. Bu komutlar JMP, JSR ve RTS'dir. Bunlardan başka şartlı dallanma ve branch olarak dallanma yapan komutlar da vardır. Onlara daha sonra değineceğiz.

îlk olarak;

JMP

Jmp komutu herhangi bir hafıza adresindeki makina dili programına atlamaya ve işlemcinin işleyişini oradan yapmaya yarar. Böylece programımıza bazı makina dilinde rutin seçenekleri sunup seçenekler sunup, duruma göre değişik makina dili rutinlerine atlama yaparız. Jmp komutunun işleyişini Ba«ic programlama dilindeki GOTO komutuna benzetebiliriz. Tabii komutu izleyen parametreler; satır numarası yerine hafıza adresi veya bir hafıza adresini gösteren herhangi bir adres registeri olacaktır.

Kullanım modları şöyledir.

1. Kullanım Modu: JMP $50000

Örnekte de görüldüğü gibi, bilgisayar bu satırdan itibarenTJMP $50000) komutları 50000'den almaya ve işleyişine oradan devam etmeye başlayacaktır.

2. Kullanım Modu: JMP (AO)

İşlemci AO adres registerindeki adresi okuyup, işleyişine o adresten devam edecektir.

3. Kullanım Modu: JMP 4 (AO)

işlemci AO adres registerindeki adresi okuyup, artı olarak o adrese 4 ekleyip gösterilen adrese atlayacaktır.

JSR & RTS

Bu iki komut yardımı ile sub rutinler yazıp işimizi daha da kolaylaştıracağız. JSR komutu ile dallanıp RTS komutu ile ana programa geri ödeneceğiz.

Subrutin kavramını BASIC programlamadan tanıdığınızı tahmin ediyorum. Subrutini kavramını özetlemek gerekirse kısaca; tekrarı gereken makina dili rutinlerimizi, tekrar tekrar yazmaktansa bir tane yazıp onu defalarca aynı işi yapmak üzere çağırabiliriz. Böylece hem makina dili programlarımızı kısaltmış, hem de hızlandırmış oluruz.

Bir subrutini aynı türden başka bir işi yapmak üzere de programlayabiliriz. Bu iş için rutinin amacına göre kendimize parametreler tanımlayıp aynen Amiga Rom'unda bulunan subrutinler (ROM kütüphaneleri) gibi bunların herbirini data ve adres registerlerine tanımlayıp, rutine atlamadan önce tanımladığımız bu registerlere değerleri koyup çağırarak subrutinleri mükemmelleştirebiliriz.

Makina dilindeki JSR komutu işleyiş bakımından BASIC'deki GOSUB'a ve RTS'yi de RETURN komutuna benzetebiliriz

Dallanma komutlarının kullanım modlan ve parametreleri ise şöyle olmaktadır.

1. Kullanım Modu: JSR $50000

örnekte $50000'deki makina dili alt rutinine dallanacağımızı ifade ediyoruz.

2. Kullanım Modu: JSR (A0)

adres registeri olan A(0)ın içenğinde gösterilen adrese dallanılması ifade ediliyor,

3. Kullanım Modu: JSR 16 (A0)

Adres registeri olan A0'ın içeriğinde gösterilen adres olan sayıya 16 daha ekleyerek, yeni çıkan adrese dallanılması gerektiği ifade edilmiş oluyor.

4. Kullanım Modu: RTS

Rts komutunda, komuttan sonra hiçbir parametre yoktur. Bu komutu subrutinden çıkmaktan başka hemen hemen bütün programlarımızın sonuna, o programdan çıkmak için koyacağız.

JSr komutu parametresinde gösterilen adrese dallanmadan önce ilk olarak Stack Pointer'e (System registerlerinden bir tanesi) ana programın neresinde kalmışsa, o adresi atayacaktır. Ondan sonra gösterilen adresteki subrutine gidecektir. Ve bilgisayar nerede RTS komutunu görürse, tekrar Stack Register'inden ana programda kaldığı yerin adresini alıp oradan ana programa devam edecektir.

Subrutinlerde, ana programda kullandığımız registerlerden başka registerde kullanabiliriz. Böylece subrutinlerdeki programımızda, programın işleyişinde registerler yönünden hiçbir kısıtlama olmayacaktır. Bu iş için öncelikle subrutinin başında adres ve data registerlerinin değerlerini stack registerine gönderip, rutinden çıkarken tekrar buradan registerlerin değerlerini okuyup registerlere yazmamız gerekiyor. Bu iş için ise sub rutinin başına ve sonuna şu satırları eklememiz gerekiyor.

İlk başa;

MOVEM. L D0-D7/A 0-A 6, -(A 7)

ve sona;

MOVEM.L (A7) + , D0-D7/A0-A6

ekleyeceğiz.

Şimdi yeni bir komut;

NOP

Amiga makina dilinde hiçbir iş yapmayan bir komut var mı diye sorarsanız, benden var cevabı alacaksınız. Peki hangi komut? Tabii ki cevap, NOP komutu olacaktır. Evet gerçek adı NO OPERATION olan bu komut işleme girdiğinde hiçbir şey yapmıyor. Tek yaptığı iş (gerçi ona da iş denirse) 68000 işlemcisine 4 vuruşluk zaman harcatıyor. Bilgisayar bu komutu gördüğünde hiçbirşey olmamış gibi işine devam ediyor.

Nop komutunun çalışmasını BASIC'-deki REM komutuna benzetebiliriz. Fakat yine de arasında çok fark var. likle Nop komutunda, BASIC'deki Rem komutunda olduğu gibi parametre olarak yazılar yazamıyoruz. Nop komutu her zaman tek başına parametresiz olarak durmaktadır.

Şimdi diyeceksiniz ki; "Madem hiçbir şey yapmıyor. Neden böyle bir komutu icad etmişler?". Bu komut ile neler yapılabilir? Bu sorunun cevabı aslında makina dili programcısına kalıyor. Çünkü Nop komutunun görevi programa göre değişiyor. Birkaç örnek verelim.

örneğin; makina dili rutinimiz işleyişini yavaşlatmak için kullanabiliriz. Gerçi işlemci her Nop komutu başına 4 hz harcadığı halde yine de bu yavaşlık bazı durumlarda işe yarayabilir, özellikle grafik işlemleri sırasında bazen işlemci-

ye grafik taşıma ve scroll komutlarını aralıklı göndermek gerekebilir. O zaman aralara Nop koyarak ekran titremelerini ya da renk bozulmalarını önleyebiliriz. Gerçi 4 hz'lik başka komutlar da aynı işi yapabilir fakat Nop komutunun özelliği hiçbir registerin değerini değiştirmemesidir.

ikinci bir örnek olarak Nop komutunu, sık sık değişen rutinlerimizde, komutlar arasına serpiştirebiliriz. Böylece rutinimize yeni ekler yaparken bu Nop D0lu olan byte'ları kullanabiliriz. Bu şekilde programlama tekniğini BASIC'deki aralıklı satır numaralı yazılan programlara benzetebiliriz. Tabii makina dilinde assembler derleyici kullanarak (mesela SEKA Assembler) ikinci örneğimizi saf dışı edebiliriz.

Nop komutunun tek kullanım modu vardır.

1. Kullanım Modu: NOP

İşlemciye hiçbirşey yapılmaması ve bir alt satırdaki komut ile devam etmesini" söylüyoruz.

CMP

İşte size bol bol kullanacağınız bir komut daha. Bu komut yardımı ile bilgisayara sayıları kontrol ettiip, byte'ları birbirleri ile karşılaştıracağız.

Cmp komutunu Basic'deki IF ... THEN komut dizisine benzetebiliriz. Cmp komutunun parametrelerinden ilkinde karşılaştırılacak değerin birincisini, ikinci parametrede ise ikincisini veriyoruz.

Komut karşılaştırmayı yapıp sonucu sistem durum registerlerine yazıyor. Biz de işlemin sonucunu sistem registerlerini kontrol ederek anlıyoruz. Registerlerdeki daha D0ğrusu flaglardaki (bayrak ismini verdiğimiz tek bit'lik sistem registerleri) değerleri okumak için Bc adı altından bir dizi komutlar vardır. Bu komutlar yardımı ile Cmp işlemlerinin sonuçlarını anlayıp değerlendirmelerimizi yaparız.

daha rahat anlamak için IF komutunu CMP komutuna ve onu izleyen THEN komutunu ise Bcc'ye benzetebiliriz.

Cmp komutu mevcut üç hafıza modunda (BYTE, WORD, LONGWORD) da çalışabilmektedir.

Kullanım modları şöyledir.

1. Kullanım Modu: CMP.B H5,D0

örnekte 5 sayısı ile D0 registerinin içerdiği sayı karşılaştırılır. Sonuç sistem registerlerinden N, Z, V, C flaglarına aktarılır.

İşlemin sonucu Negatif ise negatif flag'ı olan N bayrağı 1 değerini alır. Sonuç eşit veya O gösteriyor ise Zero flag'ı olan Z bayrağı 1 değerini alır. İşlemin sonucunda taşma varsa Overflow bayrağı yani V flag'ı 1 olur ve toplama veya çıkarma işlemi sonucunda elde kalırsa Carry (C) bayrağı 1 değerini alır. Biz de bu bitleri Bcc komutları ile kontrol ederek sonucu elde ederiz.

System işlem bayraklarının durumlarını daha iyi anlamak için birkaç örnek yapalım.

Örnek 1:

MOVE.B. H1,D0

CMP.B H1.D0

Yukarıdaki iki satırlık komut dizisinde ilk komutta D0 data registerine 1 değerini atıyoruz. İkinci komutta ise D0 registerinde 1 değeri var mı onu kontrol ettiriyoruz. Bu karşılaştırmada flagların değeri şöyle olur.

X (epxtend) = 0 N (Negative) = 0
Z (Zerro) = 1 V (Overflow) = 0
C (Carry) = 0

Görüldüğü gibi karşılaştırılan sayılar eşit olduğunda sadece Zero bayrağı bir değerini alıyor. Diğer bayraklar 0 olarak kalmaktadır.

Örnek: 2

MOVE.B H10,D0

CMP.B H 25, D0

Yukarıdaki ilk komutta D0 data registerine 10 değerini atıyoruz. İkinci komutta ise D0 registerinde 25 değeri ile kontrol ettiriyoruz. Bu karşılaştırmada sistem flagların değeri şöyle olur.

X (Eptend) = 0 N (Negative) = 1
Z (Zero) = 0 V (Overflow) = 0
C (Carry) = 1

Görüldüğü gibi karşılaştırılan sayılardan Cmp komutundaki, ikinci parametredeki sayı (Data registerine atanan sayı), ilk parametredeki sayıdan büyük olduğunda sadece Negafive ve Carry bayrakları bir değerini alıyor. Diğer bayraklar 0 olarak kalmaktadır.

Örnek 3:

MOVE.B H10D0

CMP.B H5, D0

Yukarıdaki iki satırlık komut dizisinde ilk komutta D0 data registerine 10 değerini atıyoruz. İkinci komutta ise D0 registerinde 5 değeri var mı kontrol ettiriyoruz. Bu karşılaştırmada flagların değeri şöyle olur.

X (Extend) = 0 N (Negative) = 0
Z (Zero) = 0 V (Overflow) = 0
C (Carry) = 0

Görüldüğü gibi karşılaştırılan sayılardan ilki, data registerine atanan sayıdan büyük olduğunda hiçbirbayrağa etki etmiyor.

2. Kullanım Modu: CMP.W $50000,D0

$50000 hafıza adresindeki WORD Değer ($50000 ve $50001 hafıza adresindeki iki byte'lık değer) D0 data registerindeki ilk iki byte ile, diğer bir deyişle ilk WORD'u ile karşılaştırılıyor.

3. Kullanım Modu: CMP.L (A0), Dİ

A0 adres registerinin içerdiği adresteki LONGWORD değer Dİ registerinin tamamını kaplayan LONGWORD ile karşılaştırılır.

4. Kullanım Modu: CMP.L 10 (A0), D3

A0 adres registerinin içerdiği adres değerine 10 daha ekleyip, ortaya çıkan yeni adresin gösterdiği hafıza bölgesindeki LONGWORD değer D3 registeri ile karşılaştırılır. Tabii sonuç her zamanki gibi sistem flaglarının durumlarından okunabilir.

5. Kullanım Modu: CMP.L (A0) + , D0

Mesela A0 adres registerindeki değerin $50000 olduğunu varsayalım. Bu komut işleme girdiğinde A0'ın gösterdiği hafıza adresindeki LONGWORD değer D0 registerinin gösterdiği değer ile karşılaştırılır. İşlem tamlanıp sonuç bayraklara aktarıldıktan sonra, bilgisayar bir sonraki komuta geçmeden önce A0 registerindeki hafıza adresinin değerini LONGWORD olarak arttıracaktır. Nedeni ise komutta (A0)+ ibaresindeki + işaretidir. Yani sonuç olarak komutun icrasından sonra A0 registerindeki değer $50004 değerini alacaktır.

Fakat örneğimiz CMP. W (A0) + , D0 olsaydı; komutta sonra A0'daki değer $50002 olacaktı. Aynı şekilde örneğimizi CMP.B (A0) +D0 olarak değiştirirsek, komutun icrasından sonra A0 $50001 değeri alacaktır. YahTA0hrMie kadar artacağına CMP komutunun .B, .W, .L modlarından hangisinin kullanıldığı karar veriyor.

Gelecek sayıda Bcc komutları ile sistem flag'larını nasıl test edeceğimizi ve CMP komutunun sonucunu nasıl değerlendireceğimizi öğreneceğiz. Ve ilk makina dilindeki programımızı yazıp, makina dili programcılığında ilk adımı atacağız.

PC KARTLARI

Amiga'nın PC piyasasında da ismini duyurabilmesi için Commodore firması çeşitli XT ve AT kartları üretmiştir. Bu kartlar, Amiga'nın ilerlemesi için bir nevi destek olarak görülebilir. Bu sayede bilgisayarınız, diğer bilgisayarlarla daha kolay ve rahat bir şekilde anlaşabilir. Bu tür kartların en belirgin başka bir özelliği ise iki sistemi MC 68000'i hiç zorlamadan aynı anda çalıştırabilmesi ve verilen işlemleri kusursuz ve hızlı olarak yerine getirmesidir.

MS-DOS dünyasına bütçeye uyan ilk kapı Commodore firması tarafından açılmış. Amiga 2000 için ilk emülatör kartı olan A-2086 üzerinde 4,77 MHz hızla çalışan Intel 8000 CPU'su bulunmakta. Ayrıca kart üzerinde PC'de iken kullanabileceğiniz 512 KByte'lık bir RAM hafıza da mevcut. Bu kartla birlikte verilen ve PC disketlerini okumaya yarayan 5.25'lik disket sürücüsü 360 KByte okuyabilir nitelikte.

1989 başlarında yine Commodore tarafından üretilen ve kodu A-2286 olan kart artık başlı başına bir bilgisayar sayılabilirdi. CPU olarak yine Intel'in bir cipi olan 80286 kullanılmaktaydı. İşlem genişliği 16 bit olmuştu. Esasen 80286 24 bit genişliğindeki adres hatları yardımıyla 16 MByte'ı rahatlıkla adresleyebilmektedir. Fakat bu Amiga'da sorun çıkardığından 4 bitlik bir hat grubu iptal edilerek hafıza sınırı 1 MByte'a indirildi. MS-DOS 640 KByte'dan daha fazla hafızayı adresleyemediğinden geriye kalan 384 KByte'lık hafıza da Amiga'ya verilmekteydi. Kartla verilen disket sürücüsü 1,2 KByte'lık High Density (yüksek yoğunluk) disketleri okuyabilen ve 5.25 büyüklüğünde olan bir mekanikle donatılmıştır. Bu sürücü yardımıyla PC/XT'nin 360 KByte'lık disketlerini de okuyabilirsiniz.

İlk PC kartının bir üst modeli olan A-2088T, aynı senenin ortalarına doğru piyasaya sürüldü. Burada 8088 yerine bununla uyumlu çalışabilen NEC-V20 cipi kullanılarak 9,54 MHz'lik bir hıza ulaşıldı. MS-DOS'a çalışma hafızası olarak 640 KByte ayrılmıştır. Bu kart, ilk modelin iki katı hızında çalışmakta ve daha yüksek bir verim elde edilebilmektedir.

Bundan sonra da değişik firmaların ürettiği sayısız PC kartı piyasada müşterilerin ilgisini çekmeye başladı. Bunlardan en sonuncusu alman Rossmöller firmasının üretmiş olduğu 386si kartıdır. Bu kart, Intel'in şu anki en gelişmiş CPU'su olan 80386SX kullanılmaktadır. Çalışma hızı 16 MHz olan kart sayesinde A-2088 kartının hızı 7 katına kadar çıkarılabilmiş. A-2088 kartına tek bir kabloyla bağlanabilen kartın esas amacı 8088 işlemcisini devre dışı bırakıp onun yerine kendi üzerindeki cipleri kullanmaktadır.

Amiga ile PC arası veri iletişimini Janus adı verilen bir program birimi üstlenmiş durumda. Bu sayede her iki yönden de veri değişimi yapma imkanı sağlanmış durumda. Bu, PC donanımının çoğunun Amiga tarafından simüle edildiğinden çok önemlidir. Monokrom (MDA) ya da renkli görüntü (CGA) adaptörleri bu şekilde simüle edilen donanım kartlarından sadece ikisidir. Janus ünitesi aynı zamanda Microsoft mouse'larını ve LPT1 yazıcı yuvasını da emüle edebilmektedir.

Grafik, sadece Amiga işletim sistemi tarafından emüle edilerek üretildiğinden çok renkte ve yüksek çözünürlükte ekranda gösterim hızı azalabilir. Fakat bu da, istenilen PC grafik kartını Amiga 2000 içindeki boş PC slotuna takarak engellenilebilir. Bu sayede Amiga'nıza büyük bir iyilik etmiş olur ve PC'nin grafik işlemlerini ekstradan takılan grafik kartının yapmasını sağlayabilirsiniz. Amiga'nız bu yüzden size teşekkür etmek isteyebilir (!).

Takılan PC grafik kartının çıkışına da artık uygun bir PC monitörü bağlarsanız aynısı olacaktır. Fakat grafik kartı emülasyonun Amiga tarafından yapılmasının bir yararı, PC ekranında oluşturulan renklerin Amiga'nın 4096 renklik paletinden seçme imkanınızdır. Bu sayede herhangi bir PC grafik kartının renkleriyle sınırlı kalmamaktasınız.

PC'de mevcut grafik kartlarını tanımayanlar için aşağıdaki satırlarda bunlar arasındaki temel farklar ve özellikler sıralanmıştır.

MDA (Monochrome Display Adapter): Bu kart ilk çıkan IBM PC'lerde bile vardır. Monokrom olarak 80 kolon* 25 satırlık bir ekranda gerekli tüm karakterler gösterilebilmekte. Ayrıca ekranda herhangi bir karakter yanıp sönerek gösterilebilir. Gerçek grafik yaratmak ya da renk kullanmak gibi özellikler bu kart için erişilemeyecek bir lükstür.

Kısa süre sonra Hercules firması daha çok geliştirilen ve MDA'ya % 100 uyumlu olarak çalışabilen bir kartın tanıtımına başladı. Hercules kartının bir diğer ismi de MGA'dır (Monochrome Graphics Adapter). MDA'nın özelliklerine ek olarak bu kartta tek renkli olarak 720*348 piksellik bir çözünürlükle grafik kullanılabilmektedir.

İlk renkli grafik oluşturabilen kart CGA'dır (Color Graphics Adapter). Bu kart yardımıyla 640 x 200 ya da 320 x 200'lük iki ayrı grafik modu kullanılabilmekte. Kullanılabilen en fazla renk adedi, önceden hazırlanmış olan 16 renktir. Fakat bu kartın tek kötü yanı 8*8'lik karakterlerinin ekranda güzel gözükmemesidir. O yüzden bu kart yazı modunda çok ender kullanılır.

EGA (Enhanced Graphics Adapter) grafik kartları arasında ilk çıkan en iyilerden biridir. Bu kartla 640*350'lik bir grafik ekranında 16 ile 64 arası renk kullanmak mümkün.

Daha sonra da MCGA (Multi Color Graphics Adapter) ve VGA (Video Graphics Array) kartları çıkmıştır. Bu ikisi şu sıralar en popüler olanlardır. VGA yardımıyla 640*480'lik bir ekranda 262144 farklı renkten oluşan bir paletten seçilen 16 renk kullanılabilir. MCGA'da ise 320*200'lük ekranda aynı anda 256 renk kullanılabilmektedir.

Yukarıda tanıtılan grafik kartları ile ilgilenirseniz her grafik kartının ayrı bir monitöre gerek duyduğunu unutmayın. Bu, her kartın ekran tarama hızının değişik olmasından kaynaklanmaktadır. Amiga'da bu hız yatay tarama için 15.6 KHz ve dikey için 50/60 Hz'dir. bu monitörle ancak CGA ve EGA kartları düşük çözünürlükte emüle edilebilir. Fakat PC modunda grafik kartı için ayrı, Amiga için ayrı monitör kullanmak istemiyorsanız MultiSYNC bir monitör tüm işinizi görecektir. Bu monitörlerin özelliği, kendi hızlarını bilgisayardan gelen ekran tarama hızına senkronize edebilmeleridir. Bu tip bir monitör, Amiga'nız için de idealdir; çünkü Interlace modundaki o nefret edilen ekran titremesi tümüyle ortadan kalkmaktadır.

AMIGA İÇİN HARDDISK'LER

Cem GENCER

Çoğunuz Amiga'nız için bir hard-disk ünitesi almaya kalkıştığınızda Avrupa piyasasındaki değişik firmaların ürettiği hard-disk'lerin fazlalığı sizi epey şaşırtabilir. Alacağınız hard-diski hem verimli bir şekilde uzun ömürlü olarak kullanmak, hem de ucuz olmasını istiyorsanız aşağıda hazırlamış olduğum liste, size bir nevi rehber vazifesi olacaktır.

Firma adı	: AB Computer	: Message Computer
Amiga modeli	: A-500	: A-500/A-1000
Hard-disk üreticisi	: belirsiz	: Seagate
Hard-disk boyutu	: 3.5"	: 5.25", 3.5"
Bilgi saklama metodu	: RLL	: RLL/MFM
Kafa adedi	: 4	: 4/5/6
Track adedi	: 615	: 612-820
Erişim hızı	: 60 ms.	: 24/28/40 ms.
Kapasitesi	: 30 MByte	: 42/40/30 MByte
Auto-park fonksiyonu	: yok	: var
Ayrı adaptör	: var	: var
Bağlantı yuvası	: Expansion-port	: Expansion-port/Host adaptörü
Bağlantı kablosu	: 30 cm.	: 5 cm.
Havalandırma	: var	: yok
Kontrol ünitesi	: Oim 5572/Seagate	: OMTI/VVestern Digital
Ekstra bağlanabilir hard-disk adedi	: 2	: 2
Auto-boot	: var	: KickStart v1.3'te var
Bilgi aktarım hızı	: 200 KByte/sn.	: 300 KByte/sn.
Dokümantasyon	: almanca	: almanca
Ekstralar	5=3-= ü ıgısayarlara da bağlanabilir	: Adaptörü A-500'ü de çalıştırabilir
Fiyatı	: rain. 1200 DM	: min. 1000 DM
Sipariş adresi	: Mornmsenstr. 72 5000 Köln 41 Batı Almanya	: Stöckmannstr. 78 4200 Oberhausen Batı Almanya

Firma adı	: AB Computer	: Intelligent Memory
Amiga modeli	: A-1000	: A-500
Hard-disk üreticisi	: belirsiz.	: Seagate ST 138R
Hard-disk boyutu	:5-25"	: 3.5
Bilgi saklama metodu	: RLL	: RLL
Kafa adedi	: 6	: 4
Track adedi	: 820	: 615
Erişim hızı	: 35 ms.	: 40 ms.
Kapasitesi	: 62 MByte	: 31 MByte
Auto-park fonksiyonu	: var	: yok
Ayrı adaptör	: var	: var
Bağlantı yuvası	: Expansion-port	: Expansion-port
Bağlantı kablosu	: 30 cm.	: doğrudan bağlanılır
Havalandırma	: var	: yok
Kontrol ünitesi	: OMTI 5572/Seagate	: PC/XT Controller
Ekstra bağlanabilir hard-disk adedi	: 2	: 2
Auto-boot	: var	: KickStart v1.3'te var
Bilgi aktarım hızı	: 3000 KByte/sn.	: 200 KByte/sn.
Dokümantasyon	: almanca	: Almanca
Ekstralar	: yok	: yok
Fiyatı	: min. 2000 DM	: min. 1000 DM
Sipariş adresi	: Mornmsenstr. 72 5000 Köln 41 Batı Almanya	: Borsigalee 18 6000 Frankfurt 60 Batı Almanya

Firma adı	: AHS GmbH	: HK Cumputer
Amiga modeli	: A-500	: her model için
Hard-disk üreticisi	: NEC	: Seagate
Hard-disk boyutu	: 3.5"	: 3.5", 5.25"
Bilgi saklama metodu	: MFM	: RLL/MFM
Kafa adedi	: 8	: 4-8
Track adedi	: 615	: bilinmiyor
Erişim hızı	: 18-20 ms.	: 65/40/28 ms.
Kapasitesi	: 41 MByte	: 20 MByte ve yukarısı
Auto-park fonksiyonu	: var	: var
Ayrı adaptör	: var	: var
Bağlantı yuvası	: Expansion-port	: Expansion-port/A-2000 Slot
Bağlantı kablosu	: doğrudan bağlantılı	: 70 cm.
Havalandırma	: istek üzerine takılabilir	: var
Kontrol ünitesi	: AHS	: OMTI/Seagate
Ekstra bağlanabilir hard-disk adedi	:2	: 2
Auto-boot	: var	: yok
Bilgi aktarım hızı	: 300 KByte/sn.	: 370 KByte/sn.
Dokümantasyon	: almanca	: almanca
Ekstralar	: yok	: Formatlanıp test edilmiş
Fiyatı	: min. 1500 DM	: min. 800 DM
Sipariş adresi	: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Batı Almanya	: Overstolzenstr. 10 5000 Köln 1 Batı Almanya

Firma adı	: AİComp	: Reis-Ware
Amiga modeli	: A-500/A-1000	: A-500
Hard-disk üreticisi	: Seagate	: Seagate ST125
Hard-disk boyutu	: 5.25"	: 3.5"
Bilgi saklama metodu	: RLL/MFM	: MFM
Kafa adedi	:4/6	: 4
Track adedi	: 615/915	: 615
Erişim hızı	: 42-65 ms.	: 28 ms.
Kapasitesi	: 30-54 MByte	: 20 MByte
Auto-park fonksiyonu	: istek üzerine eklenilir	: var
Ayrı adaptör	: var	: var
Bağlantı yuvası	: Expansion-port	: Expansion-port
Bağlantı kablosu	: 60 cm.	: doğrudan takılır
Havalandırma	: istek üzerine	: yok
Kontrol ünitesi	: OMTI	: OMTI 5520
Ekstra bağlanabilir hard-disk adedi	: 2	: 2
Auto-boot	: var	: KickStart v1.3'te var
Bilgi aktarım hızı	: 300 KByte/sn.	: 200 KByte/sn.
Dokümantasyon	: almanca	: almanca
Ekstralar	: Her partisyonda ayrı yazma koruması kullanılabilir	: İstek üzerine içeriden 2 MByte RAM eklenilebilir
Fiyatı	: min. 1100 DM	: min. 1000 DM
Sipariş adresi	: Lessingstr. 46 5012 Bedburg Batı Almanya	: Brautrockstr. 39 5584 Bullay Batı Almanya

MAR	: CompTec	: Flesch Hömemann
A-500/A-2000	: A-500/A-1000	: tüm modellere
Toshiba/Epson/Quantum	: belirsiz	: Kaloc/Kyoc./Seagate
3.5"	: 3.5	: 3.5", 5.25"
RLL/MFM	: MFM	: RLL/MFM
3/4	: 4/6	: 4/6
614	: belirsiz	: 615/820
19-65 ms.	: 28 ms.	: 28-65 ms.
20-42 MByte	: 21-32 MByte	: 20-110 MByte
var	: var	: 40 MByte'ın yukarısındaki modellerde
istek üzerine	: var	: istek üzerine
Expansion-port/A-2000 Slot	: Expansion-port	: Expansion-port/A-2000 Slot
40 cm.	: 100-200 cm.	: 70 cm.
istek üzerine	: var	: istek üzerine
Commodore	: OMTI 5520/S.ST11	: OMTI
7	: 2	: 2
KickStart v1.3'te var	: var	: KickStart v1.3'te var
200 KByte/sn.	: 321 KByte/sn.	: 380 KByte/sn.
almanca	: almanca	: almanca
İstek üzerine içerisine 2 MByte RAM takılabilir	: İçinde 2. hard-disk ünitesi : min. 940 DM	: Formatlanıp install edilmiş olarak : min. 1000 DM
min. 1000 DM	: Obermörmterstr. 1	: Schlaegel Eisenstr. 46
Weidengasse 41 1100 Wien Avusturya	4192 Kalkar 4 Batı Almanya	4352 Herten Batı Almanya

Weisgerber	: Data 2000	: IOAG
her model için	: A-500	: A-500/A-1000
Ricoh	: Seagate ST225	: belirsiz
5.25"	: 5.25	: 5.25
MFM	: MFM	: MFM
5	: 4	: 4/6/9
977	: 615	: 615/820/1024
28 ms.	: 65 ms.	: 65/40/30 ms.
21 MByte	: 21 MByte	: 20/40/80 MByte
var	: yok	: yok/var/var
var	: yok	: var
Expansion-port/A-2000 Slot	: Expansion-port	: Expansion-port
120 cm.	: 80 cm.	: 80 cm.
yok	: yok	: yok
OMTI 5520	: OMTI 5520	: OMTI 5520A
2	: 2	: 1
var	: KickStart v1.3'te var	: var
200 KByte/sn.	: 200 KByte/sn.	: 350 KByte/sn.
almanca	: almanca	: almanca
Küçük bağlantı birimi ve yazmaya karşı korunabilir	: Formatlanıp install edilmiş olarak satılmakta	: A-1000'de KickStart disketine ihtiyaç olmadan hard-diskten boot edebilir
min. 2550 DM	: min. 800 DM	: min. 1500 DM
Rathausstr. 2 6550 Fürfeld Batı Almanya	: Stresemannstr. 11 5000 Hagen 1 Batı Almanya	: Bubenreutherstr. 23 8523 Baiersdorf-Igelsdorf Batı Almanya

Merhaba... Geçen ay Project Menü ile Superbase menülerini incelemeye başlamıştık. Bu ay bu menünün kalan seçeneklerini ve Record menü ile Process menüyü anlatacağız.

Project menüdeki iki alt menü kalemi bulunan diğer bir seçenek de EDIT'tir. Varolan bir dosya ya da form dizaynı üzerinde değişiklik ve düzeltme yapmak için kullanılır.

EDIT FİLE:

Yaratılan bir dosya üzerinde sonradan çıkan aksaklıklar nedeniyle düzeltme veya değişiklik yapmak gerekebilir. Örneğin bir text alanı kısa gelebilir ya da sayısal bir alanda taşma ortaya çıkabilir. Hatta yeni bir alan ekleme ihtiyacı doğabilir. Superbase, orjinal dosya tanımında değişiklik yapmanıza izin verir ve datalara (siz bir hata yapmadıkça...!) zarar vermez. Bu seçenekle, yeni dosya tanımlamada oluşturduğunuz diyalog penceresi ekrana yerleşir. Bu bölümde yapabilecekleriniz şunlar:

• Add kullanılarak dosyanızdaki alanların sonuna yeni bir alan eklenebilir.

• Delete kullanılarak bir alana "silindi" işareti koyulabilir.

• Bir alanın tipi değiştirilebilir.

• Alanın uzunluğu, tarih ve saat stili; validation, calculation ve constant formülleri gibi format ayrıntıları değiştirilebilir.

Alan ekleme, tıpkı yeni alan tanımı gibi yapılır. Mevcut alanlardan (aşağıda açıklayacağımız kurallara bağlı olarak) değişiklik gereken alan adı panelden kliklenerek seçilip gereken düzelme yapılır. Değişiklik kuralları şunlar:

Text Alanları:

• Uzunluk istendiği kadar değiştirilebilir..

• Validation, calculation ve constant formülleri eklenebilir, değiştirilebilir ya da kaldırılabilir.

• Required statüsü eklenebilir veya kaldırılabilir.

• Read Only şartı konabilir ya da kaldırılabilir.

• Çoklu cevaplı alanlar eklenip çıkartılabilir.

• Alandaki bilgi numeric, date, time ya da external olarak değiştirilebilir:

—Numeric yapılırsa, alan kaydedildiğinde tüm text'ler kaybolacaktır.

—Date yapılırsa, tarih olamayan tüm text'ler kaybolacaktır.

—Time yapılırsa, alandaki tüm text'ler kaybolacaktır.

—External yapılırsa ve Superbase alanda yazılı text isimli bir harici dosya bulamazsa, bunları geçersiz dosya pathname'i olarak kabul edecektir.

TARİH ALANLARI:

• Tarih stili istendiği gibi değiştirilebilir.

• Validation, calculation ve constant formülleri eklenebilir, değiştirilebilir ya da kaldırılabilir.

• Required statüsü eklenebilir veya kaldırılabilir.

• Alandaki bilgi text, numeric, time ya da external olarak değiştirilebilir:

—Text yapılırsa, alandaki tarih, Julian tarihini ifade eden bir sayı dizisi haline gelir.

—Numeric yapılırsa, tarih seçilen formatta bir sayı olarak görüntülenecektir.

—Time yapılırsa, Julian tarih hesaplanarak saniyeye göre çevrilerek seçilen formata göre derlenecektir.

—External yapılırsa ve Superbase alanda yazılı bilgi isimli bir harici dosya bulamazsa, bunları geçersiz dosya pathname'i olarak kabul edecektir.

SAAT ALANLARI:

• Saat formatı istendiği gibi değiştirilebilir.

• Validation, calculation ve constant formülleri eklenebilir, değiştirilebilir ya da kaldırılabilir.

• Required statüsü eklenebilir veya kaldırılabilir.

• Alandaki bilgi text, numeric, date ya da external olarak değiştirilebilir:

—Text yapılırsa, alandaki saat bir karakter dizisi olarak görülür.

—Numeric yapılırsa, saat seçilen formana bir sayı olarak görüntülenecektir.

—Date yapılırsa, alandaki bilgi Julian tarih olarak hesaplanarak seçilen formata uygun görüntülenecektir.

—External yapılırsa ve Superbase alanda yazılı bilgi isimli bir harici dosya bulamazsa, bunları geçersiz dosya pathname'i olarak kabul edecektir.

VALİDATİON, CALCULATİON VE CONSTANT:

• Formülün ayrıntıları değiştirilebilir.

• Formül önce Clear, sonra da OK düğmesi kliklenerek kaldırılabilir.

• Required statüsü eklenebilir veya kadırılabilir.

READ ONLY VE REQUIRED:

• Eklenebilir ya da kaldırılabilir.

BİR ALANI SILME:

Dosya tanımından silinecek alan, önce kliklenerek alan kutusuna alınır ve sonra da DELETE düğmesi seçilerek panelde özellikleri yanına DEL eklenir. Ancak bu alana daha önce girilmiş olan bilgiler dosyadan silinmez. Alan tanımı da dosya tanımlama penceresindeki yerinde kalır. Dosyadan alan bilgilerini fiziksel olarak tamamen yok etmek için, "System Reorganize" ya da "Process Update" menü seçeneklerinden biri kullanılır.

EDIT FORM:

Dizayn edilen form üzerinde düzeltmeler yapılır.

QUIT:

Project menünün son seçeneği olan bu kalem programdan çıkış için kullanılır.

RECORD MENÜ:

Record menü, adından da anlaşılacağı gibi bir Superbase dosyası içindeki kayıtların yönetimi ile ilgili seçenekler içerir. Kayıtlar ile ilgili yapılabilecek işlemler bildiğiniz gibi;

- Dosyaya yeni bir kayıt ekleme,
- Mevcut bir kaydı düzeltme ya da değiştirme,
- Bir kaydın kopyasını alma,
- Verilen tek bir kayıtlı diskete kaydetme veya disketten silme,
- External File System içinde kayıtları birleştirmedir.

Şimdi isterseniz Record Menü seçeneklerini sırayla inceleyelim.

RECORD **NEW:** Hazırlanan dosya tanımına bağlı olarak, dosyaya yeni bir kayıt girmek için boş bir form ekranı gelir. Tüm alanlar, özelliklerine uygun bilgi girişleri ile doldurularak tamamlandıktan sonra kayıt diskete kaydedilir. Alan bilgileri girişinde uyumsuzluk olursa Superbase kaydı kabul etmez ve data girişinde hata olduğunu belirten bir mesaj verir.

Record menüden "New" seçildiğinde, kursor ilk alanın yanında bilgi girişinizi bekler. "Read Only" alan tanımlamışsanız, bu alanlara bilgi girişi yapamazsınız. Alana calculation ya da validation formülü verilmişse, bilgi otomatik olarak yazılır.

RECORD EDIT: Ekranda o anda yüklü olan kaydı düzeltmek ya da değiştirmek için kullanılır. Bu yüzden önce editlenecek kayıt seçilerek görüntüye getirilir.

Editleme fonksiyonlarının yerine getirilebilmesi için görüntünün Table Wiew modunda olmaması gerekir. Zaten bu modda olsa bile "Edit" seçildiğinde Superbase görüntü modunu otomatik olarak değiştirir.

Kayıtta gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra, kaydın yeni haliyle diskete kaydedilmesi istendiğinde, hiçbir uyarı yapılmadan eskisinin üzerine kaydedilecektir.

RECORD BATCH: Superbase Professional'da bulunan ekstra özelliklerden biri daha. Genel amaç girilen kayıtları bir yığın halinde biriktirerek ve disk işlemlerinde yapılan birtakım fonksiyonları devreden çıkarıp sürati artırmak.

Superbase'in bilgileri kaydetme işi oldukça karmaşık. Kayıtlar bellekten diskete geçirilirken dosyaları açıp kapatma, disk buffer (tampon)'ı ihtiyaca göre ayarlama gibi bir sürü işlem yapılır. Tabii bu şekilde datalarınız çok güvenli bir biçimde diskete kaydedilir. En kötü ihtimalle elektrik kesintisi olsa bile, sadece en son girdiğiniz kayıt kaybolur. Tabii her kayıt için bilgi girişi bittikten sonra, yeni bir kayda geçerken, girişi tamamlanan kaydın diskete kaydedilmesi sırasında biraz önce sözünü ettiğimiz karmaşık işlemlerin her seferinde tekrar yapılıyor olması, size zaman kaybı gibi (uzun sürmüyor olsa bile) gelebilir.

İşte "Batch" fonksiyonu, kaydetme esnasında birtakım ara işlemleri kaldırarak sürati artırmak için kullanılıyor. Tabii bu arada datalarm güvenliği azalıyor.

Bu fonksiyon On ve Off yapılarak kullanılıyor. Batch On yapıldığında (ekranda işlemin yapıldığına dair bir mesaj penceresi görüntüleniyor) toplu işlem için kayıtlar yığılmaya başlanıyor ve Batch Off (yine uyarlıyorsunuz?) yapılana kadar devam ediyor. Bu yüzden Batch On yapıldıktan sonra mutlaka Batch Off yapılarak diskete kaydetme işleminin tamamlanması gerekiyor. İşte daha az güvenilir olmasının sebebi bu. Batch On yapılıp datalar girildikten sonra, Batch Off yapılmadan elektrikler kesilirse, yığılan kayıtların hepsi zarar görebilir. Bu nedenle Batch On durumundan mutlaka Batch Off yapılarak çıkıldıktan sonra dosya kapatma gibi işlemler yapılmalıdır.

RECORD DUBLICATE: Bu seçenek, hemen hemen aynı dataları içeren iki kayıt olduğunda, tekrar yazmadan aynı kaydı kopyalamak için kullanılır. Kopyalanacak kayıt görüntüde iken Record menüden "Dublicate" seçildiğinde, bellekte aynı kaydın kopyası oluşturularak editlemeniz için görüntüye getirilir. Burada farklı alan bilgileri değiştirilerek kaydedildiğinde dosyaya yeni bir kayıt eklemiş olursunuz.

RECORD REMOVE: Dosyadaki kayıtları silmek için kullanılır. Silme işlemi yalnız o anda görüntüde olan kayıt için yapılabilir. Bu yüzden Remove işlemi için önce kaydın seçilmesi gerekir. Silinecek kayıt görüntülendiğinde, Record menüden "Remove" seçilir. Bu konutla ekrana işlemi onaylamanızı isteyen bir diyalog penceresi gelir. Bu penceredeki OK kutusu kliklenirse, kayıt dosyadan silinir.

RECORD SAVE: Bir kayda bilgi girişini tamamladığınızda, diskete kaydetmek için kullanacağınız seçenektir. Diskete kayıt için 3 seçenekten birini seçebilirsiniz:

- Record menüden "Save" seçilir.
- Ekranda mouse ile çift klik yapılır.
- Alt ve S tuşlarına birlikte basılır.

Komut verildiğinde ekranda işlemi onaylamanızı isteyen bir diyalog penceresi görüntülenir.

Penceredeki OK kutusu seçilirse, o anki kayıt diskete kaydedilir. Aynı pencere, data diskete kaydedilmeden herhangi bir işlem yapılmaya çalışıldığında da görüntülenir. Örneğin bir kaydın alan girişleri tamamlandıktan sonra diskete saklanmadan "New" komutu verilirse, aynı uyarı mesajı alınır.

RECORD EXTERNAL : Bunlar Superbase External File (Harici Dosya) sistemi ile birlikte kullanılırlar. Daha önceki açıklamalarımızda, yazı ya da resim dosyalarının harici dosya olarak kullanılabileceğinden bahsetmiştik. İşte kayıtlardaki harici dosyalara erişip onlara tek tek erişim için, bu seçenekleri kullanabilirsiniz.

PROCESS MENÜ:

Superbase'de ana database fonksiyonlarını içeren menü budur. Dataları yönetmek ve birleştirmek için gereken tüm özellikler bu menü seçenekleri arasında sıralanırlar. Bunları kullanarak dosyalar arası bilgi transferi yapabilir, etiket döktürebilir, kayıtları güncelleştirebilir ya da Mail Merge dediğimiz bir yazının farklı isim ve adreslerle tek tek birleştirilmesi işlemlerini yapabilirsiniz. **FİLTRELEME:** Tüm Process menü seçenekleri hangi kayıtların işlem göreceğini tespit etmek için filtreler kullanırlar. Filtreleme Düğmesi" bölümünde ayrıntılı olarak anlatmıştık.

PROCESS UPDATE:

Birden fazla dosya için aynı anda güncelleştirme yapma işlemidir. Dosyalardaki alanlarda tek tek değişiklik yapmanız izin verir. Çoklu dosya (multi-file) özelliği denilen bu fonksiyon, tek dosya opsiyonuna göre çok daha komplike ve güçlüdür. Update fonksiyonu, tanımlamalarınız yönünde dosyanızdaki dataları değiştireceğinden, fonksiyonun çalışmasını tam olarak anlayıncaya kadar Update işleminden önce datalarınızın kopyasını mutlaka almalısınız.

Diyelim ki, iki ayrı database dosyası tutuyorsunuz. Biri, MÜŞTERİLER isminde ve müşterileriniz hakkında adres, telefon vs gibi genel bilgiler; diğeri ise HESAPLAR isminde ve hesap durumunu içeriyor olsun. Siz belli dönemlerde müşterinizin hesap bakiyesini genel bilgilerindeki bir alana aktarıyor olun. İşte bu durumda iki dosya arasında yaratacağınız bir Update ile hesapları eşleyip iki alan arasında bilgi transferi yapabilirsiniz. Nasıl mı? Biraz karmaşık gibi görünüyor değil mi? Öncelikle bu tür işlemler yapacağınız dosyalarda, eşlemeye müsait alanlarınız ve bu alanlarda da uyumlu bilgileriniz olması gerekiyor. Yukarıdaki örnekten devam edersek; bir kere müşteri genel bilgisi ile hesap bilgisi kayıtlarını eşleyebileceğiniz mesela Müşteri No gibi bir alan olmalı. İki dosyada da alan isminin aynı olması gerekmez, tipleri uyumlu olsun yeter. Eğer alan adı her iki dosya da aynı ise, Update penceresinde seçilen ikinci ismin yanına dosya adı uzantı olarak eklenir. İşte Update sayesinde bu eşleme alanını kullanarak iki dosya arasında bağlantı kurup, hesap bilgileri dosyasındaki bakiye genel bilgiler dosyasındaki istenen alana aktarılır. Tabii müşteri numaraları her iki dosyada da uyumlu olmalıdır. Mesela 0001 numaralı müşteri, dosyaların her ikisinde de aynı kişi olursa, farklı hesap bakiyeleri farklı farklı müşterilere aktarılmaz. Örnekteki dosya sayısını dilediğinizde çoğaltabilirsiniz. Tek sınırlayıcı faktör, Amiga'nızın belleği. Belleğin izin verdiği miktarda dosya açabileceğiniz için, kullanabileceğiniz dosya sayısı da buna bağlı olarak bellekte sınırlı.

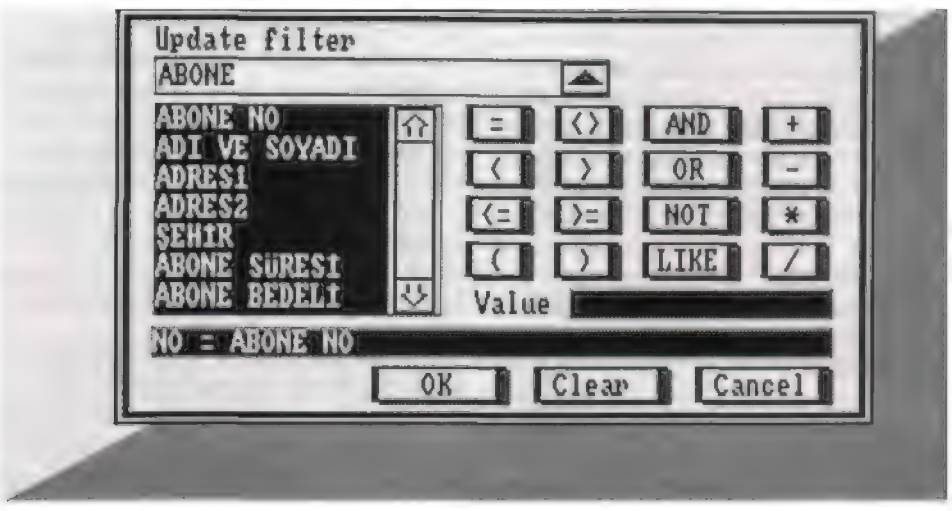
Update menü seçeneğinin 3 alt menü kalemi vardır: Edit, Load ne Save. Edit, yeni bir Update yaratmak ya da disketten yüklenmiş bir Update'i editlemek için kullanılır. Load, önceden hazırlanarak diskete kaydedilmiş bir Update'i yüklemek, Save ise hazırlanan bir Update'i diskete kaydetmek için kullanılır. Hazırladığınız bir Update'i kaydettiğinizde, Superbase aynı zamanda onunla birleştirilen database dosyasını da kaydeder.

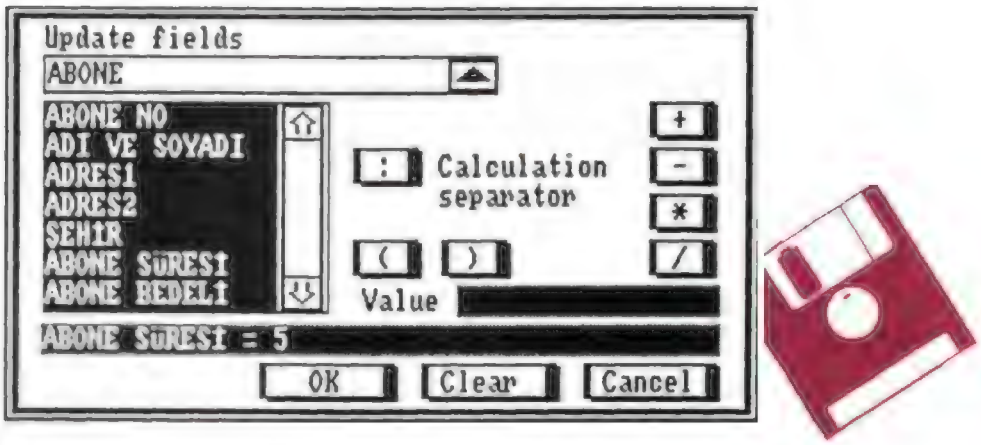
UPDATE EDİT:

Edit, size erişebileceğiniz iki Update diyalog penceresi getirir: Filter (Filtre) ve Fields (Alanlar). Bellekte hazır bir Update varsa, bu pencerelerdeki komut satırında bu satırı değiştirebilirsiniz. Yeni Update yaratıyorsanız, yine bu pencerelerdeki komut satırına koşulları girersiniz.

YENİ BİR UPDATE YARATMA: Update yalnız o anda açık olan dosyaları kullanabilir. Bu yüzden, Update komut satırında alanları belirtmeden o alanları içeren dosyaların açık olması gerekir. Yeni yaratılan bir Update için Update Edit seçildiğinde, Superbase Update filtreleme diyalog penceresini açar.

Bu pencere, "File:" etiketli dosya ismi kutusu dışında kontrol panelindeki filtre penceresine benzer. Dosya ismi kutusunun yanındaki ok, açık dosyalar arasında geçişi sağlar. Ancak burada bulunan dosyalar o anda açık database dosyalarıdır, bellekte açık olmayan dosya isimlerini ve dolayısıyla alan listesini burada göremezsiniz. Ok kutusuna her klikleyişte dosya ismi kutusuna açık dosyalardan birinin ismi yerleşir, isim kutusunun altında dosya alanlarının listelendiği paneldeki alan isimleri de dosyalara bağlı olarak değişir. Seçilecek alanlar sırayla kendi dosyaları içinden işaretlenir.





Alan isimleri panelinin sağ tarafında komut operatörleri, onların altında da Value (Değer) kutusu bulunur. Penceredeki uzun siyah çubuk, komut satırıdır. Update koşulları bu satırda oluşturulur. Filtreleme penceresinde olduğu gibi, bu komut satırını da oluşturma* için önce alan ismi seçilir, sonra işlem için operatör kliklenir ve değer kutusuna bilgi girilir. Bu penceredeki tek fark. bir dosya yerine birkaç dosyadan alan seçebiliyor olmanız. Komut satırı, maksimum 512 karakter uzunluğunda verilebilir ve açık dosyalardan seçilmiş alan isimlerinin çeşitli kombinasyonlarını içerebilir. Konunun girişinde verdiğimiz örnekte kullanabileceğimiz komut satırını düşünelim. Genel bilgilerdeki eşlemede kullanılacak alan adı "Müşteri No", hesap bilgilerindeki alan adı "Hesap No" olsun. İki dosyada bu alanların müşteri kayıt sırasına uyumlu olması gerektiğini biliyoruz. Bu durumda işlem yapılırken, ilk dosyadaki Müşteri No alanındaki bilgi ile ikinci dosyadaki Hesap No alanındaki bilginin aynı olduğu kayıtlar eşlenecektir. Komut satırında bu eşlemeyi yapmadan hatta Update fonksiyonunu seçmeden kullanacağınız iki dosyayı açmayı unutmamalısınız. Dosya ismi kutusunda ilk görüntülenen dosya, o anda aktif olan yani görüntüdeki dosyadır. Kutuda genel bilgileri içeren MÜŞTERİLER dosyası olduğunu varsayarak örneğimizi sürdürelim. Bu durumda Alan isimleri panelinde de bu dosyanın alanları listelenir. Eşleme için önce bu dosyadaki "Müşteri No" alan ismi kliklenir. Sonra gereken şart iki alan bilgisinin eşitliği olduğuna göre, " = " operatörü seçilir. Bu işlemlerden sonra, komut satırındaki görüntü şöyledir:

Müşteri No =

Sıra ikinci dosyadan eşlenecek alanı seçmeye geldi. Önce alan ismi kutusu yanındaki ok kliklenerek "HESAPLAR" dosya adının görüntülenmesi sağlanır. Buna bağlı olarak alan isimleri panelinde görüntülenen alanların listesi de değişecektir. Bu listeden "Hesap No" alanı kliklenerek komut satırında yerini alması sağlanır:

Müşteri No= Hesap No

Update penceresinde gerekli olan filtreyi yarattık. Komut satırının altındaki üç çıkış kutusunun fonksiyonunu zaten biliyoruz. OK kutusunu klikleyerek Update'in bir sonraki adımına geçilir: Fields (Alanlar) diyalog penceresi. Bu pencere de operatörler dışında Update filtre penceresi gibidir. Burada alanlarda yapılması istenen işlemler belirtilir. Alanlara yeni bilgi atamaları yapılabilir, aritmetik işlemler yaptırılabilir. Bu pencerede komut satırında alan seçimi yapıldığında, " = " işareti alan isminin yanına otomatik olarak yerleşir. Bizim örneğimizde, HESAPLAR dosyasındaki 'Bakiye" alanındaki bilgi, "MÜŞTERİLER"* dosyasındaki "Hesap Bakiyesi" alanına atanacak. Yine alan isimlerinin böyle olduğunu varsayıyoruz, tabii. Yine aynı şekilde gereken seçimleri yaparak komut satırına koşulumuzu yerleştiriyoruz:

Hesap Bakiyesi = Bakiye

Bu tür atama koşullarında her zaman sağdakinin soldakine atanacağını unutmayın. Koşul ters yazılsaydı yani:

Bakiye = Hesap Bakiyesi

olsaydı, atamanız ters gerçekleşecekti. Yani MÜŞTERİLER dosyasındaki Hesap Bakiyesi alanındaki bilgi, HESAPLAR dosyasındaki Bakiye alanına transfer edilecekti. Koşulların doğru çalışabilmesi için komutlarda verilen formüllerin sırası doğru olmalıdır.

Bu pencerede de komut satırına girebileceğiniz maksimum karakter sayısı 512. Alan isimleri yanına bir değer girilecekse yine Value kutusuna yazılır ve RETURN tuşuna basılarak komut satırına aktarılır.

Update fields diyalog penceresinde komut satırına arka arkaya maksimum uzunluğu aşmayacak şekilde birden fazla komut girebilirsiniz. İşte bu tür durumlarda komutların birbirinden ayrılması için kullanılacak yeni bir operatör eklenmiş: ":". Biz örneğimizde son bakiyenin aktarılması dışında, tarihi değiştirmek isteseydik, bu işlemciyi kullanacaktık:

Hesap Bakiyesi = Bakiye:
Tarih = 15/8/1990

Update fields penceresinde, istenen koşul girildikten sonra OK kutusu seçilerek Update işlemi başlatılır. Biz yine ilk kullanımlarda bu işlemi yapmadan evvel datalarınızın kopyasını almanızı tavsiye ettiğimizi hatırlatalım. Datalarınızın kopyasını almak için System menüdeki Copy seçeneğini kullanabilirsiniz.

UPDATE SAVE: Bu opsiyon, o anki Update'i kaydeder. Update dosyasına isim vermeniz için bir dosya diyalog penceresi açılır. Burada verdiğiniz isimle Update dosyası diskete kaydedilir. Superbase Update dosya isimlerinin sonuna .sbu uzantısı ekler.

UPDATE LOAD: Bu seçenekle, ekrana o anki directory içinde bulunan Update dosyalarını listeleyen bir diyalog penceresi açılır. Bu pencereden Update dosyası seçilerek OK kutusu kliklendiğinde Update dosyası yüklenerek tanımlama penceresi görüntülenir. Bu pencerede OK seçilerek Update fonksiyonunun yerine getirilmesi sağlanabilir. Update koşullarında değişiklik isteniyorsa burada yapılabileceği gibi. Cancel kutusu kliklenerek Update fonksiyonu durdurulabilir.

Gelecek ay Superbase'in Process Menü'sünün diğer seçenekleri ile anlatımlarımızı sürdüreceğiz. Hoşçakalın...

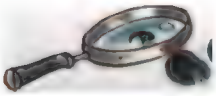
AMIGA SALATASI

• XYBOTS oyununda sonsuz hak istiyorsanız puan tablosuna "ALF" ismini girin.

• Eski fakat çok güzel olan NEBULUS oyununda ana ekranda klavye yardımıyla aralıksız olarak "HELLOIAMJMP" girerseniz oyun sırasında (F1) - (F10) tuşları yardımıyla ileriki kulelere geçebilirsiniz.

• WIZZBAL oyununda oyunu Pause konumuna ([P] ya da (SPACE) tuşu) alıp klavyeden "RAINBOVV" yazarsanız vurulmadan oyunu rahatlıkla bitirebilirsiniz.

* Çoğunuzun oynadığı güzel bir Shoot'em Up oyunu olan Battle Squadron'da oyun sırasında klavyeyi kullanarak "CASTOR" sözcüğünü girerseniz dokunulmazlık elde edersiniz. (F1) - **(F10)** tuşlarıyla da istediğiniz silahı seçerek kullanabilirsiniz.



• Ninja Warriors oyununda ileri kademelere geçemeyenler için aşağıdaki komutlar oldukça işe yarayacak. Bunları oyunun menü ekranında (Caps Lock) modu açık iken yazmanız gereklidir.

*THE TERMINATOR" - ölürken ekrandaki tüm düşmanlar da ölecektir.

"MONTY PYTHON" - Düşmanlar üzerinize sırtı dönük olarak geleceklerdir.

SKIPPY" - Düşmanlar kontrolsüz olarak zıplarlar.

"A SMALL STEP FOR A MAN" - Düşmanlar ay yüzeyindelermiş gibi çok az yerçekimi ile hareket edeceklerdir.

"STEVE AUSTİN" - Bunu yazdıktan sonra oyun sırasında herhangi bir zamanda "S" tuşuna basarsanız oyunun hızı değişir.

• Aşağıdaki kısa programı Amiga Basic'te yazdıktan sonra diskete kaydedin, çalıştırınca mesaj üzerine Robocop oyun disketini takın. Artık oyunu sonsuz hakla rahatlıkla bitirebilirsiniz.

```
REM ***** Program : Cem GENCER 1990 *****
kontrol=0
sonsuz=266240&
FOR n=sonsuz TO (sonsuz* 144) STEP 2
        READ a$
        a=VAL("&h"a$)
        kontrol=kontro!+a
        POKEW n,a
NEXTn
IF kontrol<>432850& THEN PRINT "Datalarda hata var
!!":END
PRINT :PRINT "Robocop oyun disketini takıp"
PRINT : PRINT "sol mouse tuşuna basınız."
CALL sonsuz
DATA41f9,aOdf,fOOO,317c,4000,009a,3168,0006
DATA0180,O839,OO06,O0bf,eOOl,66f0,317c,c00O
DATA009a,203c,00Oa,0000,5380,66fc,2c78,0O04
DATA207c,00fe,88c0,43f9,00O7,OO00,303c,0145
DATA12d8,51c8,fffc,22fc,dbfc,0000,22fc,007e
DATA4e5d,32bc,4e75,4eb9,0007,001a,41fa,000a
DATA2948,031c,4eec,000c,41fa,000e,23c8,0007
DATAa454,4ef9,0006,006e,41fa,OOOa,21c8,55dc
DATA 4ef8,l 188,33fc,6000,0002,le6a,4ef9,0001
DATA 8200
```

• Aşağıdaki program sayesinde Barbarian II oyununda sonsuz hak kazanabilirsiniz. Programı yazın, kaydedin. Barbarian II oyunun ilk disketini takın ve programı çalıştırın.

```
REM ***** Program : Cem GENCER 1990 *****
kontrol=0
sonsuz=262242&
FOR n=sonsuz TO 262402& STEP 2
        READ a$: a=VAL("&h"+a$)
        kontrol=kontrol+a
        POKEVV n,a
NEXT n
IF kontrol<>550905& THEN PRINT "Datalarda hata
var!!" :END
CALL sonsuz
DATA4df8,00e0,2cfc,33fc,4e71,2cfc,0002,ef9a
DATA2cfc,4ef8,0400,2c78,C004.2d7c,O004,O0da
DATA0226,4eae,fd9c,2d40,022a,2c56,2c56,2c56
DATA2c56,2c56,2c56,47fa,0062,220b,4eae,ff6a
DATAe588,2040,217c,43f8,0400,016c,217c,7070
DATAe348,0170,303c,02c0,26d8,51c8,fffc,21fc
DATA00fc,00d2,0020,46fc,27(H),2c78,0004,2d7c
DATA0004,0100,fe3a,4e75,0004,OOe2,0000,0000
DATA4afc,0004,OOe2,0004,OOfc,0121,OOf6,0000
DATA 0000,0000,0000,0004,0000,4446^033,5255
DATA 4e00
```

* Çoğunuz BASIC dilini kullanarak çeşitli programlar yazarsınız. Bu programlarda ekranların arkasında güzel resimler bulunmasını özellikle istemiştir. Yüklenen grafik hemen Amiga'dan nefret edebilirsiniz.

Fakat aşağıdaki program yardımıyla istediğiniz grafiği yükleyebilirsiniz. Bu altrutin, bir ekran ve bunun üzerine de bir pencere açmaktadır. Yüklenen grafik Disketnu Amiga'ya anlatın. İşletim sisteminin ten yüklenecek resmin Deluxe-Paint give Library'lerin karmaşıklığı sayesinde bi IFF-ILBM kaydeden bir resim progde bu pencerede gözükecektir. ramıyla hazırlanmış olması gereklidir.

```
INPUT "RESİM DOSYASI ÎSMÎ : ";Name$
MENU OFF:MOUSEOFF
OPEN Name$ FOR INPUT AS 1
Form$=INPUT$(4,l)
Length=CVL(INPUT$(4,l))
IF INPUT$(4,1)<>"ILBM" THEN
BEEP
        PRINT "Hata var !!! Dosya IFF değil."
        END
        ENDIF

Oku:
IF EOF(l) THEN GOTO SON
Chunk$=INPUT$(4<l)
Ungth=CVL(INPUT$(4<l))
IF INT(Length/l)<>(Length/2) THEN Length=Length+l
IFChunk$="BMHD" THEN BMHD
IFChunk$="CMAP" THEN CMAP
IFChunk$="BODY" THEN BODY
Dummy$=INPUT$(Length,l)
GOTO Oku

BMHD:
xd=CVI(INPUT$(2,l))
yd=CVI(INPUT$(2,l))
Dummy$=INPUT$(4,l)
Planes=ASC(INPUT$(1,1)
Dummy$=INPÜT$(11,1)
IFxd=320THENTip=l
IFxd=640THENTIp=2
IF yd>200 THEN Tip=Tlp+2
SCREEN l,xd,yd,Planes,Tip
VVINDOVV 2,Name$,,0,1
Ad=PEEKL<WINDOW(8)+4>+S
FORx=0TOPlanes=I
        EbAd(x)=PEEKL(Ad+4*x)
NEXTx
Dummy$=:INPUT$(Ungth«20,l)
GOTO Oku

CMAP:
FOR x=l TO Length/3
        r=ASC(INPUT$(l,l) AND 240)/16
        g=ASC(INPUT$(I,l) AND 240)/16
        b=ASC(INPUT$(l,l) AND 240)/16
        PALETTE (x-1),r/16,g/16,b/16
NEXTx
IF INT(Length/3)<>(Length/3) THEN Dummy$=INPUT$(l,l)
GOTO Oku

BODY:
Satırbyte:xd/8
FORyl=0 TO yd-l
FORb=0 TO Planes-l
        FOR xl=0 TO Satırbyte/4-1
POKEL EbAd(b)+4*xl+satırbyte*yl,CVL(INPUT$(4,1))
        NEXTxl
NEXT b
NEXTyl
GOTO Oku

Sın
MENU ON : MOUSE ON
END
```

* E-MOTION oyununda ilerleyemeyenler için ufak bir hile: Einstein'in olduğu ekranda klavye yardımıyla 'MOONUNIT' kelimesini girin. Artık oyunun istediğiniz yerinde aşağıdaki tuşları kullanarak ilerleyebilirsiniz:

(F 1) - Bir kademe ileri
(F 2) - Bir kademe geri
(F 3) - On kademe ileri
(F 4) - On kademe geri

* GALAXY FORCE II oyunu bir hayli zor bir oyun. Artık kademeleri geçebilmek için çaba sarfetmenize gerek yok. Oyunun ana ekranında "DONKEY" sözcüğünü yazın. Artık herhangi bir bölümdeyken (F3) tuşuna basarsanız içinde bulunduğunuz kademeyi doğrudan geçebilirsiniz.

* NINJA SPIRIT oyununda ninjanız yer düşünce aşağıdaki yazıyı girerseniz 0 ile 9 tuşları arasındaki tuşların her biriyle başka bir kademeye geçebilirsiniz.

"NO HUNS AT HAMPDEN AND NO SKOL AT IBROX"

* IVANHOE oyunu grafik açısından oldukça güzel bir oyun. Fakat oyunun oynanabilirliği biraz zorlayıcı tipten olduğundan oyunu pause edin, "ZOBINETTE" sözcüğünü yazarak [RETURN] tuşuna basın ve oyuna geri dönün. Artık her [,] tuşuna basışınızda bir ekstra hakkınız, her [N] tuşuna basışınızda ise bir sonraki bölüme geçme hakkınız olacaktır.

• Federation Quest ya da gerçek adıyla BSS Jane Seymour oyununda ana ekranda aşağıdakilerden birini yazarsanız istediğiniz kademeden başlayabilirsiniz.

Kademe 1 ... BSS
Kademe 2 ... JANE
Kademe 3 ... SEYMOUR
Kademe 4 ... BY
Kademe 5 ... DOCTOR
Kademe 6 ... DINOSAUR
Kademe 7 ... AND
Kademe 8 ... GREMLIN
Kademe 9 ... GRAEME
Kademe 10 ... ROB

Buradan bu oyunu da hemen hemen her oyun gibi bazı crack'erların yazdığını anlayabilirsiniz. Onlar olmasa herhalde Amiga bukadar gelişemezdi.

• BASIC dilinde yazılmış programlarında, disketten çalışır bir dosyayı yükleyip bunu çalıştırmak isteyenler için aşağıdaki program bir hayli yardımcı olacaktır. Fakat ilk önce ikinci programı yazıp diskete kaydedin. Bunu çalıştırdığınızda disketinizde "ŞORT" isimli bir program hazırlanacaktır. Bu program, çok basamaklı tam sayıları sıraya koyan bir programdır. Aşağıdaki ilk programı da yazıp kaydedin. Bunu çalıştırdığınız zaman disketten Şort programı okunacak ve sıraya koyma işlemi çok hızlı bir şekilde yapılacaktır. Aynı sıralama rutini BASIC'de yapılmış olsaydı bunun 30-40 katı bir yavaşlıkta çalışırdı.

```
REM ***** Program : Cem GENCER 1990 *****
DECLARE FUNCTION LoadSeg& LIBRARY
DECLARE FUNCTION UnLoadSeg& LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
ON BREAK GOSUB dummy
BREAK ON
CALL LoadObject("Sort' ',adr&)
PRINT
PRINT "Rasgele sayılan"
FOR t=0 TO 9
        f&(t)=INT(RND(l)*100000&)
        PRINT f&(t)
NEXTt
CALL adr&(VARPTR(f&(0)),10&)
PRINT
PRINT "Sıralanmış olarak :"
FOR t=0 TO 9
        PRINT f&(t)
NEXT t
CALL UnLoadObject(adr&)
BREAK OFF
LIBRARY CLOSE
END
dummy:
        BEEP
RETURN

SUB LoadObject(Na$,ca&) STATIC
        ca&=LoadSeg&(SADD(Na$+CHR$(0)))
        IF ca&<=0 THEN ERROR 53
        ca&=ca&*4+4
END SUB

SUB UnLoadObject(ca&) STATIC
        ca&=ca&/4-1
        d&=UnLoadSeg&(ca&)
END SUB
```

Liste I - Örnek program

```
REM ***** Program : Cem GENCER 1990 *****
CLS
ÖPEN "df0:Sort" FOR OUTPUT AS 1
READ adet
FOR i=l TO adet
        READ h$
        değer1=ASC(LEFT$(h$,l))
        IF değer1>64 THEN değerl=değer1-87 ELSE değer1 =değer1-48
        değer1=değer1*16
        değer2=ASC(RIGHT$(h$,1))
        IF değer2>64 THEN değer2=değer2-87 ELSE değer2=değer2-48
        değer=değer1 +değer2
        PRINT #l,CHR$(değer);
NEXT
CLOSE1
END
Değerler:
DATA 148
DATA 00,00,03,f3,00,00,00,00,00,00
DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,14,00,00,03,e9,00,00
DATA00,14,23,ef,00,08,00,00,00,48
DATA 23,ef,00,04,00,00,00,4c,48,e7
DATA ff,fe,20,79,00,00,00,4c,22,48
DATA 20,39,00,00,00,48,67,1e,e5,88
DATA 45,f0,08,fc,b3,ca,67,14,20,19
DATA 22,11,b2,80,6c,f4,22,80,23,01
DATAb3,c8,67,ec,59,49,60,e8,4c,df
DATA 7f,ff,4e,75,00,00,00,00,00,00
DATAO0,OO,00,00,03,ec,00,00,00,04
DATA 00,00,00,00,00,00,00,04,00,00
DATA 00,0c,00,00,00,16,00,00,00,1e
DATA 00,00,00,00,00,00,03,f2
```

Liste II - Bu program, diskette "ŞORT" isimli dosyayı oluşturur.

• Çoğunuz BASIC'te yazdığınız programınızda mouse işaretçisinin şeklinin kendi dizayn ettiğiniz bir biçimde olmasını isterseniz. Aşağıdaki program da tam bu işi yapmaktadır:

```
REM ***** Program : Cem GENCER 1990 *****
DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
LIBRARY "intuition.library"
|  ON BREAK GOSUB dummy
BREAK ON
Hafızaayır:
Remember&=0
  RememberKey&=VARPTR(Remember&)
  Memory&=AllocRemember&(RememberKey&,68&,65538&)
  IF Memory&=0 THEN FreeRemember& RememberKey&,-l :END
  UserSpriteDatas:
  POKEL Memory&,0
  FOR Offset&=4 TO 62 STEP 2
        READ datas
        POKEW Memory&+OfTset&,datas
  NEXT
  POKEL Memory&+64,0
  Spritegörüntüsü:
  DATA&H0100,&H0000,&H0000,&H0100,&H0100,&H0000
  DATA&H0000,&H0100,&H0100,&H0000,&H0000,&H0100
  DATA&H0O00,&H0O00,&Ha92a,&H5554,&H000O,&H0000
  DATA&H0000,&H0100,&H0100,&H0000,&H0000,&H0100
  DATA&H0100,&H0000,&H0000,&H0100,&H0100,&H0000
  Açma:
  SetPointer& WINDOW(7),Memory&,15,16,-8,-7
  Bitiş:
  PRINT" Programdan çıkmak için herhangi bir tuşa basınız."
  WHILEINKEY$="" :WEND
  ClearPointer& WINDOW(7)
  FreeRemember& RememberKey&,-l
  LIBRARY CLOSE
  END

  Dummy:
        BEEP
  RETURN
```

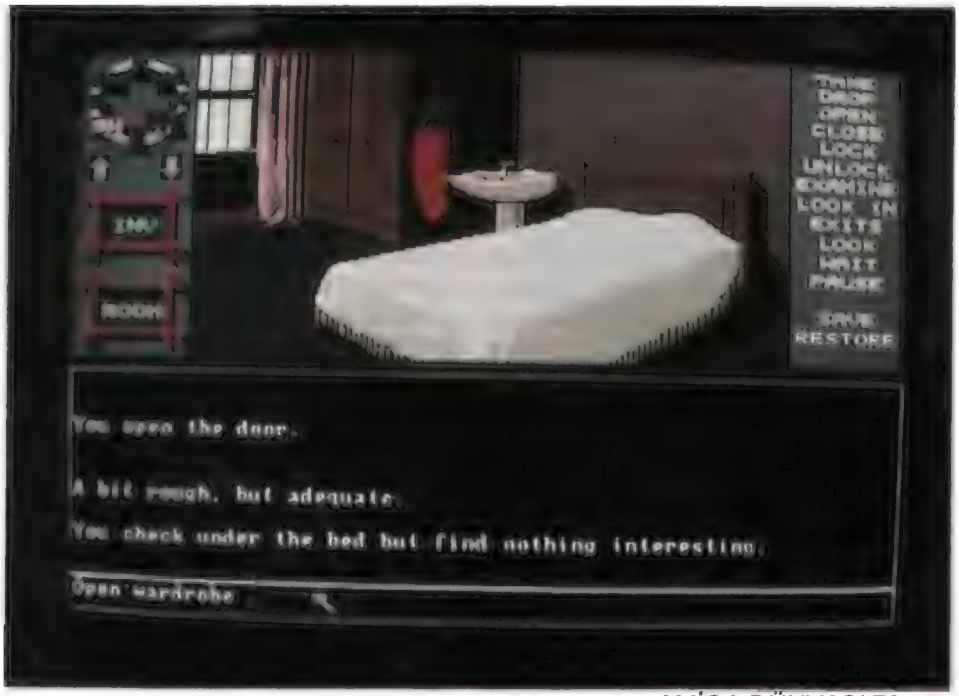
PERSONAL NIGHTMARE

Uzunca bir zamandır Tynesoft'un süper bir demoyla tanıttığı Elvira - Mistress of Darkness adlı adventure'ı piyasaya sürmesini bekliyoruz. Son söylentilere bakılırsa bu biraz zor gerçekleşecek, çünkü Tynesoft şu sıralar mali sıkıntıya girmiş durumda ve oyunun dağıtımcısı firmaya bile ödeme yapamıyor. Gerçi bu durum oyunu asla göremeyeceğimiz anlamına gelmiyor, fakat oyunun piyasaya çıkması biraz gecikecek. Oyunun kısa zamanda çıkmasını ve ülkemize gelmesini diliyoruz. Bu arada yeni çıkan Adventure'lardan biri olan Personal Nightmare'i, bu ayki adventure köşemizdeki açıklamaya karar verdim. Bu oyunu oynayarak, bir bakıma Elvira için alıştırma yapmış olacağız.

Korku teması belki de adventure oyunlarında en sık işlenen konulardan biri. Emektar C-64'te bu konuda o kadar çok adventure yazıldı ki, bazılarını oynarken aldığımız zevk hâlâ taptaze zihinlerde duruyor. Castle of Terror, Dracula, Jack the Pipper bu oyunlardan sadece birkaçı. Amiga'ya terfi eden kullanıcılar önceleri bu tür oyunların eksikliğini duydular, fakat sonradan Amiga'da da korku adventure'ları çıktı ve şimdi Horrorsoft bunun en iyi örneklerini veriyor.

Üç disketlik uzun bir adventure olan Personal Nightmare oldukça orijinal bir açılış sahnesiyle yükleniyor. Bir gün kilisede dua eden babanız, pencereden içeri giren bir şimşek sonucu olduğu yerde kül oluyor. Oyunda amaç, babanızın ölümüne ve kasabada esrarlı olaylara dönmesine neden olan kötülükleri bulup ortadan kaldırmak. Bu amaçla geldiğiniz kasabada, gerçekten çok tuhaf şeyler döndüğünü kısa zamanda farkediyorsunuz.

Bu oyunda Future Wars'da olduğu gibi ekranda idare ettiğiniz bir karakter yok. Olayları kendi gözlerinizle görüyormuşçasına düşünüp karar vermelisiniz. Ancak kasabada karşınıza çıkan birbirinden farklı karakterler, güzel yapılmış



animasyonlarla hareket ediyorlar. Oyunun hemen başında otelin lobisindeki bara içki içmeye gelen Jimmy Blandford ve Susan Roberts bu karakterlerden bazıları. Oyun boyunca ASK komutuyla karakterle konuşup onlardan önemli bilgiler alabilirsiniz.

Adventure oyunlarında en sık kullanılan komutlardan bazıları, bu oyunda ekranın sağında yukarıdan aşağıya doğru sıralanmış. Bilgisayara vermek istediğiniz bir komut varsa, bu komutun üzerine klikleyip return vazifesi gören sağ mouse tuşuna basmanız yeterli. Bu şekilde klavyeden komut yazma zahmeti minimum düzeye indirilmiş. Ekranın ortasında büyükçe bir pencerede grafikler gösteriliyor. Komutları verirken bu penceredeki objelere de klik yapabilirsiniz. Sol yanda ise INVentory ve ROOM olarak iki ikon var. Bu ikonlara klikledığinizde ayrı bir pencere açılıyor ve taşıdıklarınız veya odada bulunan objeler özel şekillerle burada çizim olarak gözüküyor. İsterseniz bunlar üzerine klik yaparak obje hakkında bilgi alabilirsiniz. ROOM seçeneğiyle odada ilk anda gözüken objeler belirtiliyor. Ancak siz yine ekranda gördüğünüz objeleri EXAMINE yapmayı ihmal etmeyin. Ekranın sol üst köşesinde de hemen her oyunda olduğu gibi yönleri gösteren bir pusula ve yukarı-aşağı yönleri gösteren oklar var. Pusulanın herhangi bir yönüne klik ederek, gitmek istediğiniz yöne gidebilirsiniz. Pusulanın gidebildiğiniz yönleri gösteren kısımları parlak kırmızı renkte gösteriliyor.

Oyunun en güzel yanlarından birisi yaratılan mükemmel atmosfer. Oyunun hemen başında otel sahibi size anahtarınızı yerip, bazı açıklamalarda bulunuyor. Örneğin saat 11.30'dan sonra otele dönmek için Mr. Jones'un verdiği anahtarı kullanmalısınız; çünkü vakit ilerleyince kapılar kilitleniyor. Barda uzun sandalyelerden birine oturup içki içerek sohbet etmek ve karakterler hakkında bilgi toplamak yapacağınız ilk işler arasında.

Personel Nightmare'in grafiklerinin kalitesi birinci sınıf. Bunun nedeni büyük ölçüde Teoman Irmak'ın çizimleri olmalarından ileri geliyor. Teoman Irmak'ın hazırladığı grafikleri, daha önce C64'te Gremlins ve Heman'de, Amiga'da ise Theme Park Mystery adlı oyunlarda görmüştük. Teoman Irmak diğer oyunlarda yaptığı gibi bu oyuna da ilginç animasyonlar eklemeyi ihmal etmemiş. Oyunda ayrıca çan ve araba sesleri gibi efektler de duyabiliyorsunuz. Kısacası görsel ve işitsel açıdan dört dörtlük bir çalışma.

Adventure oyunlarının ne kadar akıllı olduğunu ortaya koyan kelime hazinesi bakımından ise bu oyunun yeterli olduğunu söyleyebilirim. Aslında bir oyunun kelime hazinesini değerlendirirken aklımda hep Infocom oyunlarını kriter olarak kabul ettiğimi burada itiraf ediyorum. Infocom oyunları, eskiden yalnızca text adventure'lar olduğundan kelime hazineleri iyi olmak zorundaydı fakat bu oyunu aynı yaklaşımla değerlendirmek bence hatalı, çünkü kelime hazinesinin eksikliğini çoğu zaman grafikler kapatıyor. Üstelik çoğunuzun fazla uzunca yazılar okumaktan hoşlanmadığını da biliyorum. Bu nedenle oyuna belki de fazladan puan vermiş oldum.

Her ne kadar büyük bir hata olmasa da oyunun yükleme hızının yavaşladığı biraz sinir bozucu. Tek sürücüsü olanların sinirleri biraz daha bozulacak, çünkü her disket değiştirme işleminden sonra mouse ile klik yapmalısınız. Bunun dışında oyunun başındaki uzun kilise sahnesini ESC tuşuyla atlamak mümkün. Bunun yanında oyunda kapıları açmak için (anahtarınız varsa kilitli bile olsa) üzerlerine kliklemeniz yetiyor.

Son bir uyarı, oyunun piyasaya iki disket olarak satılmasıyla ilgili. Oyunun tamamı üç disket olduğu halde bazı bayilerde sadece ilk iki disket mevcut. Oyunu satın alırken buna dikkat edin.

Bütün özellikleriyle Personal Nightmare bilgisayarın başına geçip zevkle oynanabilecek nitelikte bir oyun ve şu an piyasadaki en iyi adventure'lardan bir tanesi. Geceleri mezarlıkta dolaşmamanızı tavsiye ederim.

DEĞERLENDİRME

Tynesoft/Horrorsoft

GRAFİK	90
SES	75
ZORLUK	85
OYNANABİLİRLİK	85
GENEL	85

ADVENTURE İPUÇLARI

KING'S OUEST 3 - İPUÇLARI

* Sinek ya da Kartal olup uçma büyüsü: Bu büyü isteğinize göre iki şekilde yapılabilir. Kullanacağınız maddeler doğrultusunda sinek veya kartal olur ve uçarsınız. Gereken maddeler ise, kartal tüyü (kartal olarak uçmak için) veya bir çift sinek kanadı (sinek olmak için), bir tutam safran, gül taçyaprağı esansı ve sihirli değnektir. Büyü ilacını yapmak için bir tutam safranı esansın içine koyun ve şunları okuyun:

"Oh winged spirits, set me free
Oh earthly bindings, just like the
İn this essence, behold the might
To graut the precious gift of flight"

... yine değneği sallayın ve ilaç hazır. Büyüyü kullanmak için, kartal olmak için hazırladığınız sıvıya kartal tüyünü, sinek olmak için hazırladığınız sıvıya sinek kanatlarını batırın. Bu büyü bir süre sonra kendiliğinden etkisini yitirir. Büyüyü ilacınız bitene kadar yapabilirsiniz. Eğer kendi isteğinizle eski halinize dönmek isterseniz:

"Eagle begone, Myself return" veya "Fly begone, myself return" deyin.

* Kendinizi Rastgele Işınlama Büyüsü: Bu büyüyle kendinizi bir tehlike anında rastgele bir yerlere ışınlarsınız. Fakat bu büyünün sizi tehlikeden uzaklaştırdıktan sonra başınıza başka bir bela getirmeyeceği de garanti değil. Neyse, gerekenler bir kaşık tuz, bir kurutulmuş ökseotu filizi (bu büyü de yemek tarifi gibi), alışılmamış renkte bir taş ve sihirli değnek. Yapımı ise şöyle, bir kaşık tuzu havanda dövün, ökse otunu da aynı akıbete uğrattıktan sonra taşınızı

* Derin Bir Uykuya Sebep Olma: Birazdan tarifini vereceğim tozu yapıp, karanlık ve loş bir yerde zemine serperseniz yakında olanları derin bir uykuya boğacaksınız. Gerekenler üç kurutulmuş meşepalamudu, bir kap gece gölgesi suyu, bir sihirli değnek ve tozu saklamak için de bir boş kese. Tozu yapmak için meşe palamutlarını havanda öğütün, tozu bir çanağa koyun ve gece gölgesi suyunu da çanağa ekleyin. Karışımı kaşıkla karıştırıp, mangal kömürü ile yaktığınız mangalda gecegölgesi suyu uçana kadar ısıtın. Karışımı Dır masaya yayın ve kuruyana kadar bekleyin. Her zamanki gibi sihirli sözcükleri söyleyin:

"Acorn powder ground so fine
Nightshade juice, like bitter wine
Silently in darkness you creep
To bring a sporific sleep"

... artık değneği sallayıp tozu torbaya koyabilirsiniz. Tozu dediğim gibi bir **yere** döktükten sonra büyüyü başlatmak için şunu söyleyin: "slumber, henceforth!"

* Birini Kediye Dönüştürmek: Bu büyü **ile** hoşunuza gitmeyen birini sonsuza kadar kedi olmaya mahkum edebilirsiniz. Hem de yalnızca yapacağınız bir kurabiyeyi ona yedirerek (keşke bu büyünün gerçeğini yapabilseydim!). Büyüyü yapmak için gerekenler, yarım kap adamotu kökü tozu, küçük bir top kadar kedi kılı, iki kaşık dolusu balık yağı ve son olarak herzamanki gibi sihirli değneğimiz. Bu enfes kurabiyenin yapımı ise şöyle; sırayla adamotu kökü tozunu, kedi tüyünü ve iki kaşık balık yağını çanağınıza koyun. Arkasından karışımı bir kaşıkla karıştırırsanız karışım yağlı bir hamur olacaktır. Bu yağlı hamuru alıp bir masanın üzerine koyun ve hamurun kuruyarak bir kurabiye olmasını bekleyin. Artık sıra sihirli kelimelerde:

"Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A teline from the one who eats
This appetizing magic treat"

...değneği sallayın ve kurabiye hazır. Afiyet olsun, yiyenin boğazında kalsın!

LANCELOT: Damosel aslında bir cadıdır. Ancak bunu bildiğiniz halde onun ilk ricasını kırmamalısınız. Çadıra girin ve iki adet pastadan yiyin. Bundan sonra MAKE SIGN OF CROSS yaparak cadıdan kurtulabilirsiniz.

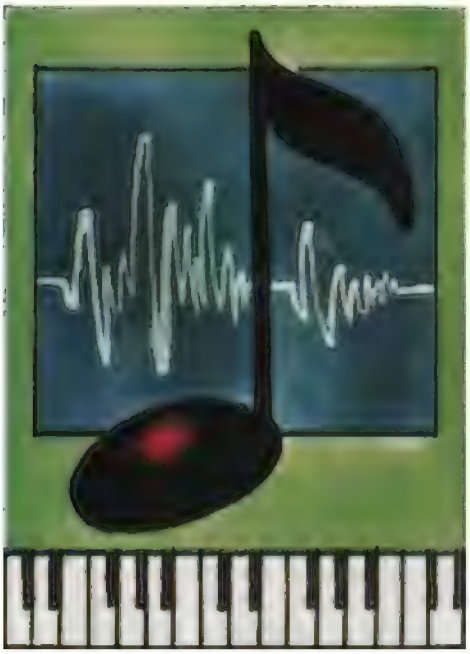
Mezartaşını Galahad'a açtırın ve mezarın içinden çıkan ruhu Galahad'a öldürtün. Unutmayın, en üstün şövalye siz değil oğlunuz Galahad'dır.

SCAVENGER HUNT: Odanızın yan kısmındaki küçük depodaki eşyaları move komutuyla itin. Yerde bir kapak bulacaksınız. Ayrıca merdivenden indikten sonra holde bulunan halının (üzerinde uzunca bir sehpa var) altında bir kasa gizli. Sehpayı move ile çektikten sonra kasayı açabilirsiniz. Kasanın şifresi banyodaki dolabın içinde gizli.

PERSONAL NIGHTMARE: Mezarlıkta haçın önündeki otlar arasında sarımsak bulacaksınız. Barda unutulan paltonun içinde bir anahtar var.

CORRUPTION: 11:25'te Margaret'in odasında, 12:10'daTheresa'nın odasında telefonu dinleyin. Oyunun sonunda polise kokain hakkında bir soru sorun.

MYTH: Death ve sandalcıyla, sandalcının evinde blackjack oynayabilirsiniz.



SOUNDSCAPE PRO MIDI STUDIO 1.4

Erdem T AYLAN

Geçen ayki AMIGA & MIDI adlı yazımda, gelecek aydan başlayarak Amiga'daki MIDI programlarını tanıtacağımızı belirtmiştim. İşte bu serinin ilk programı, Mimetics firmasının Amiga için hazırladığı MIDI sequencer programlarından biri olan Soundscape Pro MIDI Studio. İlk olarak bu programı seçmemizin nedeni; programın, hemen hemen anlaşılması en kolay olan sequencer (düzenleyici, sıralayıcı) programı olması. Soundscape Pro MIDI Studio'nun açıklamasına geçmeden önce, MIDI aletleri ile bilgisayarların birlikte nasıl kullanıldığı, bilgisayarın bize sunduğu olanakların neler olduğu ve bağlantıların nasıl yapıldığı ile ilgili birkaç şey söylemenin yararı olduğu kanısındayım.

MIDI ve BİLGİSAYAR

AMIGA & MIDI yazısında da belirttiğim gibi, müzik aletlerinin yetilerinin artması, o derece karmaşıklaşmalarına yolaçtı. Hele multitimbral (bir müzik aletinin aynı anda birbirinden farklı bir kaç ses çıkarabilmesi) aletlerin yaygınlaşması ve bu aletlerinin yoğun olarak kullanılması nedeniyle tüm bu aletlerin daha kolay çalıştırılabilmesi ve birbirleriyle veri alışverişi yapabilmeleri için Roland, Yamaha ve Sequental Circuits firmaları MIDI standartını geliştirdiler. MIDI yardımıyla, tek bir insan birkaç kişinin birarada ancak yapabildikleri işleri neredeyse tek bir alet yardımıyla gerçekleştirebilmekteydi. Bu kolaylık ve MIDI'nin müzik yapım sürecine getirdiği hız, MIDI verilerinin müzik aletlerinin aksine insana daha yakın bir ortamda toplanması ve orada üzerlerinde değişiklik yapılabilmesi ihtiyacını doğurdu ve bu yeni ortam, bilgisayarlar oldu. Çünkü onlar görsel yeteneklere sahiptiler ve istenildiğinde insanlara kolay gelecek şekilde programlanabiliyorlardı. Öyle ki; eskiden sayılarla uğraşmak zorunda kalan insanlar, ekrandaki şekilleri istedikleri biçimde düzenleyebiliyor ve birçok hesap gerektiren ses üretim tekniklerini kolay yoldan programlayabiliyorlardı. Ayrıca uygun programlar sayesinde kayıtlarını bilgisayara yapabiliyor ve hataları düzeltmek için yeniden kayıda gerek kalmıyordu. Bu ve bunun gibi birçok olanak, bilgisayar müzik programları endüstrisini harekete geçirdi. Böylece büyük bir hızla gelişen bu sektör, bilgisayar uygulamaları içine katıldı.

Müzik programı üreticileri, MIDI ile ilgili birkaç türde birçok program yazdılar. Bu program türleri genel olarak dört bölüme ayrılabilir:

1) Sequencer programları
2) Librarian programları
3) Synth editörleri
4) Sound (ses) editörleri

Bu bölümlerden son üçü ile ilgili bilgi geçen sayıdaki AMIGA & MIDI yazısında bulunabilir.

İlk grup ise, bugün müzik programı yazan firmalarca en çok yazılan program türlerindendir. Hatta son yıllarda aynı anda birkaç tür programı içeren, müzik iş istasyonu (music workstation) adı verilen program türleri de ortaya çıkmıştır.

Sequencer (düzenleyici, sıralayıcı) programları, temel olarak herhangi bir MIDI kanalından gelen verilerin (Bu verilerin türleri hakkında detaylı bilgiyi Amiga Dünyası Sayı 3'teki Amiga & Midi yazısında bulabilirsiniz) bilgisayara kaydedilmesini ve burada değiştirilebilmesini sağlar. Bu programlar yardımıyla gelen veriler değiştirilebilir, bir yerden başka bir yere kopyalanabilir, silinebilir, sadece hatalı olan yerler düzeltilebilir, gerçekte çalınamayacak partisyonlar düzenlenebilir, zamanlama gibi hatalar ortadan kaldırılabilir ve bestelerin son kayıtları otomatik olarak yapılabilir. Böylece bir kişi birkaç aleti ayrı ayrı çalarak tek tek kayıtlarını bilgisayara yapıp, en sonunda tüm aletlerin hepsini aynı anda çalabilir ve kaydedebilir.

MIDI + BİLGİSAYAR SİSTEMİ

Bu tür bir sistemi kurmak için; önce MIDI uyumlu aletlere, bir Amiga'ya, Amiga'nın seri çıkışına takmak için bir MIDI arabirimine (interface), en son olarak da programlara gereksinmeniz var (MIDI uyumlu aletler ve MIDI bağlantıları hakkında detaylı bilgiyi Amiga Dünyası Sayı 3'teki Amiga & Midi yazısında bulabilirsiniz). Bir MIDI ağının nasıl kurulacağına ilişkin bir örneği şekil 1 'de bulabilirsiniz.

SOUNDSCAPE PRO MIDI STUDİO

MIDI ile ilgili olan açıklamalardan sonra sanırım artık programımızın incelenmesine başlayabiliriz. Bu programın açıklaması birkaç ay sürecek uzunlukta.

Soundscape (Bundan sonra Soundscape Pro MIDI Studio'ya kısaca Soundscape denilecektir) Amiga için çıkmış olan ilk sequencer programlarından. Sadece Amiga için yazılmış olan bir program olduğu için, Amiga'nın sunduğu tüm özellikleri kullanmış. Mouse, pencereler, gadget'lar (ekrandaki kutucuklar) programın araçları arasında. Program MIDI veri türlerinin hepsini desteklemekte. Kaydedilen verilerin değiştirebilmesi, yerine yeni verilerin eklenebilmesi, alınan verilere bazı MIDI efektlerinin uygulanabilmesi gibi özelliklere de sahip.

Programı ilk çalıştırdığınızda, size bazı seçenekleri çalıştırmak için bir açıklama yazılıyor. Burada eğer programı çalıştırmak istiyorsanız, "soundscape" yazmalısınız. Soundscape yazdıktan kısa bir süre sonra programın yazarı olan Todor Fay'in adının yeraldığı yükleme penceresini görürsünüz. İlk yükleme işlemi bittikten sonra programın açılış penceresi sizi karşılar. Gördüğünüz gibi, bu pencerede birçok şekil bulunuyor. Bu şekiller, programın modüler yapısını kanıtlar ve birbirinden bağımsız modülleri simgeler. Simgelerin neleri belirtmek için kullanıldığını ikinci şekildeki açıklamalarda bulabilirsiniz (modüllerin görevleri ileride).

Biraz önce de belirttiğim gibi, Soundscape aslında tek bir program değil. Birbirinden bağımsız olarak ve beraber çalışabilen modüllerden oluşmakta. Her modül başka bir işi gerçekleştirmekte ve bazılarının kendilerine ait pencereleri de var. Modüllerin görevleri

şunlar:

1) Console Keyboard: Bu modül, Amiga'nm klavyesini piyano klavyesine dönüştürür. Yani bilgisayarın üstündeki tuşlarla çalabilirsiniz. Bu modülün diğer bir görevi de, bazı zamanlama sinyallerini göndermektir.

2) MIDI İn: Bu modülün görevi MIDI uyumlu aletlerden gelen verilerin toplanması ve diğer modüllere iletilmesidir.

3) Clock (Saat): Clock modülü sistemin zamanlama işlemlerinden sorumludur. Görevleri arasında MIDI uyumlu aletlerin senkronize olarak Amiga ile çalışmalarını sağlamak, Tape Deck modülüne zamanlama bilgileri vermek sayılabilir.

4) Sampled Sound Player (Örneklenmiş ses calicisi): Bu modül MIDI ağına bağlı diğer aletlerden veya Console Keyboard modülünden bilgiler alıp onları Amiga'nın kendi ses kanallarından ses çıkarmak için kullanır. Bu modül size, kendi seslerinizi örnekleyebilme ve onları istediğiniz biçimde değiştirebilme olanağını da tanır.

5) Tape Deck (Teyp): Modül diğer modüllerden gelen verilerin kaydedilmesini ve mix edilmesini sağlar. Tape Deck modülü kayıt edilmiş parçaları tekrar istenilen alete göndererek çalabilir ve çalış sırasında size çalış hızını ve oktavını değiştirme olanağını tanır.

6) Player Piano (Piyano): Bu modül gelen verileri görülebilir şekilde, yani gelen veriyi ekrandaki klavyenin üstünde göstermeye yarar.

7) MIDI Out: Bu modül, Amiga'dan çıkan verileri MIDI ağına göndermek için kullanılır.

8) MIDI Mixer: Bu modül ise, birkaç MIDI kanalından gelen verileri tek bir kanala yollamak için kullanılır.

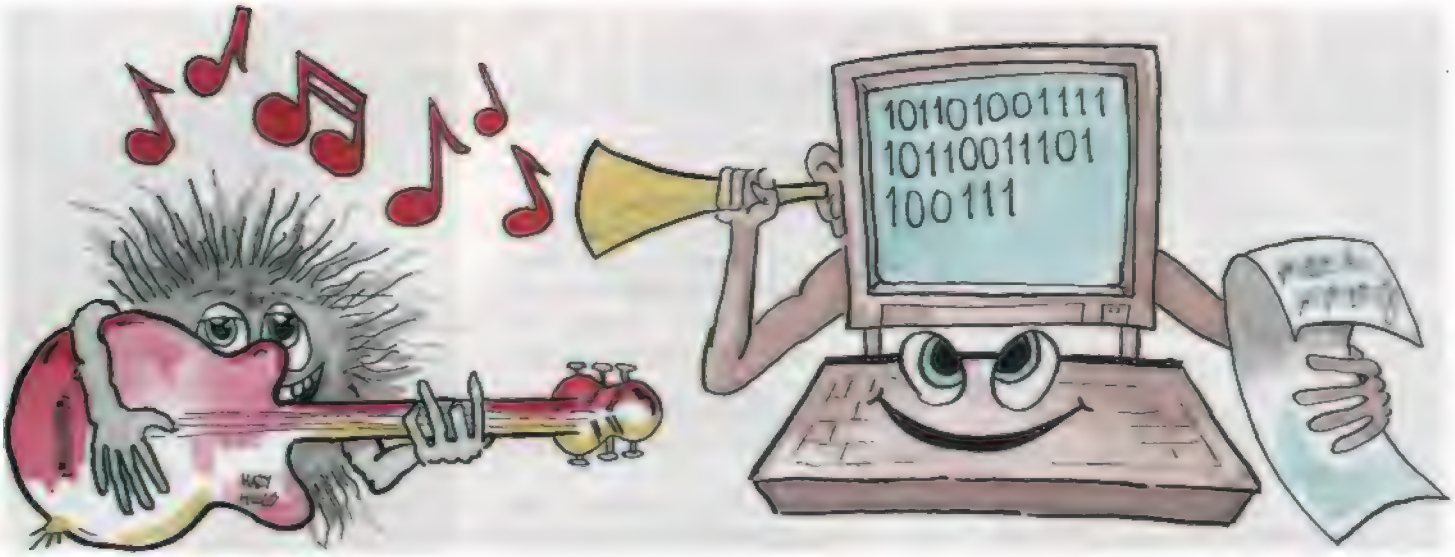
9) Patch Panel (ayar paneli): Bu modül, Soundscape'i çalıştırdığınızda karşınıza çıkan ilk penceredir. Görevi değişik modülleri birbirine bağlamak ve böylece veri alışverişi yapabilmelerini sağlamaktır. Patch Panel'deki simgelerin sol tarafta olanları giriş modüllerini sağ taraftakiler çıkış modüllerini gösterir. Patch Panel'deki iki modül sembolünü birbirine bağlamak için, önce sol taraftaki giriş modül sembollerinden istediğiniz modülünkine bir defa klikleyin, daha sonra sol taraftaki çıkış modüllerinden istediğinizin üzerine bir defa klikleyin. Bu işlemi doğru olarak yaparsanız, modüllerin arasına bir çizgi çekildiğini görürsünüz. Bu da iki modülün birbirine bağlandığını gösterir. Eğer aradaki bağlantıyı kaldırmak istiyorsanız, biraz önceki işlemi tekrarlamanız gerekmektedir.

SOUNDSCAPE TE BİR TÜR

Şimdi Soundscape'te kısa bir tur yapıp programın özelliklerini kısa kısa görelim.

1) Müzik çalma:

a) Önce Patch Panel 'daki Load seçeneğine iki kere basın. Daha sonra çıkan seçenekler penceresinden Simple-Demo adlı seçeneği seçin. Daha sonra pencerenin altındaki Load gadget'ına basın. Şarkının yüklenmesi sırasında Soundscape gerekli tüm modülleri açacak ve modüller arasındaki gerekli tüm bağlantıları yapacaktır. Buradan yükle-



diğiniz sadece şarkı değil, şarkının kayıdı sırasındaki tüm ayarlamalar ile birlikte şarkının kendisidir. Dolayısıyla yüklediğiniz Soundscape'te environment (çevre) olarak adlandırılmaktadır.

b) Şimdi Amiga'nın tuşlarına basarak birşeyler çalın. Çalarken mutlaka Amiga'dan ses çıktığını duymalısınız.

c) Şimdi Clock penceresine gidin ve pencerenin alt kısmındaki beyaz dikdörtgenlerden soldan ikincisine basın. Şarkıyı durdurmak için en soldaki dikdörtgene basmanız yeterli.

Böylece Soundscape'teki ilk şarkınızı çalmış oldunuz.

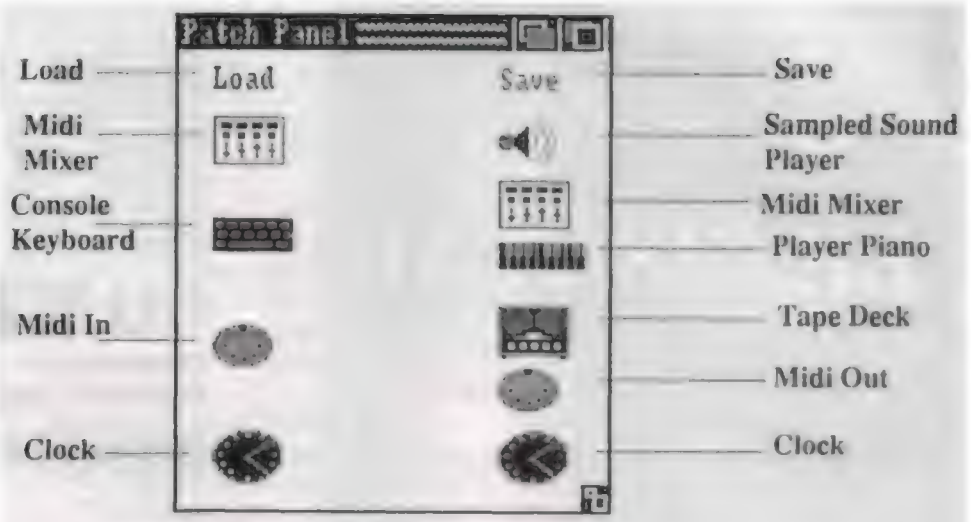
Şimdi programdaki tüm pencere'lerin işlevlerini görelim.

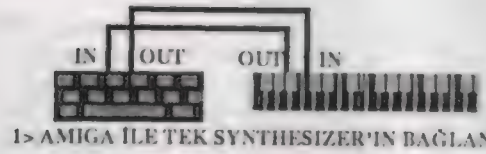
1) Console Keyboard penceresi: Bu pencere, Console Keyboard modülünün çıktı penceresidir. Eğer pencerenin içini klikler ve Amiga'nın tuşlarına basarsanız, çaldığınız notayı kırmızı renkli bir tuş olarak görebilirsiniz. Bu pencereyi Patch Panel'deki Console Keyboard simgesini başka bir simgeye bağlayarak veya üzerine çift klik yaparak açabilirsiniz.

2) Edit Console Keyboard Penceresi: Eğer Patch Panel'daki Console Keyboard simgesine çift klik yaparsanız, Console Keyboard penceresi ile birlikte Edit Console Keyboard penceresi de görülür. Buradan Console Keyboard'la ilgili çeşitli parametreleri ayarlayabilirsiniz. Burada ayrıca özel bir kayıt modu olan step time kayıt modunda gerekli olan fonksiyon tuşları ile space tuşunun counter değerlerini ayarlayabilirsiniz.

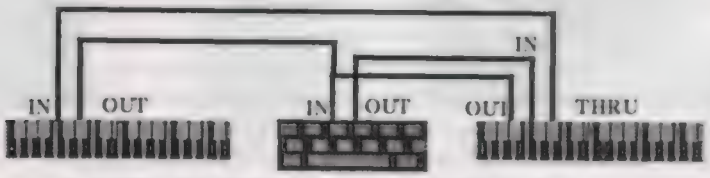
3) Set Up MIDI IN penceresi: Bu pencereden MIDI ağına bağlı bir aletten Amiga'ya hangi kanaldan bilgi yollanacağını belirleyebilirsiniz.

4) Sounds penceresi: Bu pencere, Patch Panel'daki Sampled Sound Player simgesine çift klik yapılmasıyla ortaya çıkar ve Amiga'nın hangi MIDI kanalı için hangi sesi kullanacağını belirler. Pencerenin altındaki Save Ali ve Load Ali seçenekleri, o an yüklenmiş olan tüm seslerin diskete kaydedilmesine ve daha sonra bu seslerin disketten yüklenmesine yarar.





1> AMIGA İLE TEK SYNTHESIZER'IN BAĞLANTISI



2> AMIGA İLE İKİ SYNTHESIZER'IN BAĞLANTISI

5) Sampler penceresi: Eğer Sounds (sesler) penceresindeki herhangi bir sese veya NoName yazılı yere çift klik yaparsanız, Sampler penceresini görürsünüz. Buradan seçtiğiniz numaralı sese bir enstrüman yükleyebilir veya o anki sesi kaydedebilirsiniz (Load ve Save). Ayrıca buradan sesin karakteristiklerini değiştirebilirsiniz.

6) Sample penceresi: Eğer Sampler penceresindeki Sample yazısına klik ederseniz, Sample penceresini görürsünüz. Buradan, paralel çıkışa bağlı bir sampler'dan sample yapabilme olanağı size sunulmuş. Fakat sampler olarak program sadece firmanın kendi sampler'ını kabul ediyor.

7) Player Piano penceresi: Eğer Patch Panel'daki Player Piano simgesine çift klik ederseniz veya simgeyi başka bir modüle bağlarsanız Player Piano penceresini görürsünüz. Player Piano diğer modüllerden gelen verileri görülebilen notalar haline dönüştürür. Dolayısıyla nasıl çalındığını merak ettiğiniz bile parçanın çıkışını Player Piano'dan alarak çalmış şeklini görebilirsiniz (Bunun nasıl yapılacağı ileride).

8) Clock penceresi: Clok penceresi onu herhangi başka bir modüle bağladığınızda, üzerine çift klik yaptığınızda veya Tape Deck penceresini açtığınızda ortaya çıkar. Clock (saat), diğer modüllere zamanlama ve başlangıç bitiş bilgileri yollayarak sistemin senkronize olarak çalışmasını sağlar. Üzerindeki gadget'lar aynen bir teyp'te olduğu gibidir. Yani start, stop, ileriye geriye sayma, counter (sayaç) elemanları aynen vardır. Ayrıca, tempoyu ayarlamak için bir ayarlama çubuğu, kaydın otomatik olarak başlayacağı veya biteceği yerleri belirlemek için iki tane ekstra sayaçta bulunmaktadır.

9) Tape Deck penceresi: Soundscape'in en etkili ve en çok özelliğe sahip olan penceresi olan Tape Deck, Patch Panel'daki simgesinin üzerine çift klik yapılarak veya başka bir modüle bağlanarak açılabilir. Genel olarak yine bir teyp'teki kontrollere sahiptir. Buradan kayıt yapma parametreleri ve kaydın yapılacağı track'ları (track'larla ilgili bilgi ileride) ayarlamak olası.

10) Status penceresi: Tape Deck penceresindeki St İn gatget'ına klik ederseniz, karşınızda Status penceresini görürsünüz. Buradan hangi MIDI verilerinin program tarafından alınması gerektiğini belirtebilirsiniz. Yani gerekli ayarlamalar yapılarak, sanki veriler bir filtreden geçmişcesine, bazılarının kaydedilmesi, bazılarının ise görülmemesini sağlayabilirsiniz. Kaydedilmesini istediğiniz veri türlerini (Bu verilerle ilgili detaylı bilgiyi Amiga Dünyası Sayı 3'teki Amiga & Midi yazısında **bulabilirsiniz)** üzerine kliklemek ve böylece yan tarafına çek atmak yoluyla yapabilirsiniz.

11) Edit Sequence penceresi: Eğer Tape Deck penceresindeki Sequence yazısına kliklerseniz, Edit Sequence penceresi ortaya çıkar. Buradan kaydettiğiniz bölümler üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.

12) Edit Song penceresi: Eğer Tape Deck penceresindeki Song yazısına kliklerseniz Edit Song penceresi ortaya çıkar. Buradan kaydettiğiniz bölümleri istediğiniz gibi düzenleyerek bir şarkı haline getirebilirsiniz.

13) List Store penceresi: Eğer Edit Song penceresindeki herhangi bir sequence'i kliklerseniz, karşınıza List Store penceresi çıkar. Bu pencerenin görevi hazırladığınız bölümlerin bir yerden kesilip diğer bir yere aktarılmasıdır. Bu pencere şarkı düzenleme işlemini oldukça kolaylaştırmıştır.

Böylece Soundscape'in tüm pencerelerini görmüş olduk. Bunların detaylı olarak kullanımlarını yazının ileriki sayılardaki bölümlerinde göreceğiz. Bir dahaki sayıda buluşmak üzere hoşçakalın.

THE PLAGUE

M. ALİ ŞAHİN

Pilaki değil! PLAGUE. Her ay olduğu gibi bu ay da bilgisayarcılarımızda yeni bir blast' em up'la karşılaşıyoruz. Geçen ayın blast'em up ve shoot'em up'ı TURRICAN idi. Yalnız bu ayki biraz daha ilginç. PLAGUE gerçek bir coin up gibi büyük grafiklere, iyi canlandırılmış düşmanlara ve çok hafif bir scrolling'e sahip. O kadar renkli ve hareketli grafik varken bir de birbirinden güzel ses efektlerini ya da müzikleri duymak insanı şaşkına çeviriyor. Oyun, ülkemize gelmeden iki ay önce demo versiyonu gelmişti. Oyunu yapanlar ise geçen senelerde demolarını zevkle seyrettiğimiz cracker grubu "JUNGLE COMMAND". Artık JUNGLE COMMAND'da doğru yolu seçti. Bu arada hazır cracker gruplarından bahsetmişken Hollandalı grup RANDOM ACCESS'in yaptığı oyunla ilgili bir haber vermek istiyorum. Çok yakında "SİLK WORM 2" çıkıyor! PLAGUE'a devam edelim. Oyumuz yüklendiğinde güzel bir dijitize edilmiş bir açılış ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada F1 tuşunu kullanarak oyun esnasındaki müziği ve efektleri kapatabiliriz. Sol üst köşedeki tek yuvarlak nota efektlerin, çift yuvarlak nota ise müziğin aktif olduğunu simgeliyor. Üzeri çarpılı nota ise sessiz bir oyun oynamamızı sağlıyor. Ateş tuşuna basarak oyuna başlayabiliriz.

Oyun ilginç yer şekillerinin bulunduğu fantastik bir dünyada başlıyor. Amacımız karşımıza çıkan her şeyi yok edip sona ulaşmak. Öteki blast'em up'lardan farkı yokmuş gibi görünüyor değil mi? Biraz ilerleyince düşmanların saldırısına uğruyoruz. Ateş ederek onları öldürün. Eğer joystick ateş tuşuna kısa süreli basarak ateş ederseniz normal atış yaparsınız. Uzun süreli basıp atış gücünüzü toplayarak ateş tuşunu bırakırsanız lazer atarsınız. Bunu tek atışta ölmeyen büyük düşmanlarda kullanın. Tehlikeli bir anda sıkıştıysanız çevrenizdeki bütün düşmanları öldürebilirsiniz. Tabii ki bu işlemi klasik shoot'em up numarası SMART ile yapabilirsiniz. SMART yapmak için [space] tuşuna basın. Bütün düşmanlardan geçici olarak kurtuluyorsunuz. Oyunda bir kere vurulduğunuz takdirde hak kaybetmiyorsunuz. Alt kısımdaki bölümde "P" harfinin yanındaki sayı kalan güç (power) sayısını, "L" harfinin yanındaki sayı ise haklarınızı (life) gösteriyor. Sizi birinci kademede en çok zorlayacak düşmanlar havadan saldıran adamlar. Bu kışıma gelmeden önce size bunları yok edebilecek silah veriliyor ama eğer bir kere bile vurulursanız silahı kaybediyorsunuz. Bu kısımda dikkatli olun. Daha sonraki ekranlarda bataklık üzerindeki asansörler tam bir bela. Asansörlerin yanındaki platormlara atlayabilmek için mükemmel bir zamanlama gerekiyor. Kademe sonundaki dört başlı dev canavarı öldürmek için acele etmeden mantıklı bir yol izlemeniz gerekiyor. Benim sıkça başıma geldiği gibi eğer oyunun en hareketli yerinde telefon çalarsa "P" tuşuna basarak oyunun dondurabiliriz.

Oyunun hi-score tablosu da oyun kadar ilginç. Eğer birinci sıraya yerleşecek kadar puan toplarsanız bilgisayar adınızı yazmanızı bekliyor. Adınızı yazdıktan sonra alt kısımda bir paint programı çıkıyor. Bu program Deluxe Paint'e çok benziyor. Mouse'la buraya istediğiniz resmi ya da yazıyı yazıyorsunuz. Daha sonra disk protect'ini açarak yaptığınız resmi diskete kaydediyorsunuz.

Oyun genel açıdan blast'em up sevenler için birebir. Ama hareketli arcade oyunlarından hoşlanıyorsanız bu oyun tam size göre. Oyunun grafik ve programcılık açısından Amiga'ya yakıştığını söyleyebilirim. Almanızı tavsiye ederim.

GRAFİK	85
SES	75
OYNANABİLİRLİK	70
GENEL	80

PYRAMAX

Cem GENCER

Xandor gezegeni, başlangıçta insanların yaşadığı bir yerdi. Zamanla teknolojileri gelişerek bilgisayar ve robotlar icat etmeye başladılar. Bu robotlar insanlara yardım edecek, onların işlerini görecek yetenekli ve düşünebilen robotlardandı. Normal işlerinin yanı sıra, imal edilen her robot kendi tipinde robotlar üretebilecek kapasitedeydi. Zamanla robotlar kendileri yaratan insanoğlunu unutup sadece kendileri gibi sürüyle robot imal etmeye başladılar. Artık insanları karbon bazında kurulmuş gereksiz varlıklar olarak görüyorlardı. Bu nedenle insanlarla robotlar arasında büyük bir savaş başladı. Robotlar gördükleri yerlerde düşman gördükleri insanları yok ederek nesillerini bir hayli azalttılar. Böylece gezegen yavaş yavaş robotların eline geçmeye başladı.

Kalan küçük insan topluluğunda bulunan Max Danger isimli biri, şimdiye kadar birçok tehlikeli görevi yalnız başına başarıyla bitirmişti. İnsanlar onu kendilerine kurtarıcı olarak seçtiler ve robotların barındığı bölgedeki piramidin içine ışınladılar.

Artık size düşen görev, mümkün olduğunca çok robotu yok etmek. Bunu binanın odalarında bulunan güç şalterlerini indirerek başarabilirsiniz. ne de olsa robotlar elektrik olmadan yaşayamazlar ve de üreyemezler. Tabii bu araca üzerimize gelen robotları yok etmek gerektiğini de anlamışsınızdır. Bazı odalar, birbirlerine silahınızla yok edilebilen duvarlarla bağlanmıştır. Bazen de kapılardan geçerek diğer bir odaya geçebiliyorsunuz.

Üstünüze çeşitli boy ve tipte bir sürü robot gelecektir. Bunları zorunlu kalmadıkça yok etmeyin; çünkü her yok olan robota karşı iki yeni robot üretilerek üzerinize gönderiliyor. Robotlardan kaçarak odaları teker teker sırayla dolaşın ve bulduğunuz tüm cisimleri toplayın. Bunlar sonraki bölümlerde sizin kolaylıkla ilerlemenizi sağlayacak nitelikte cisimler.

Yaratıklar size değdikleri an sadece enerjinizin bir kısmı yok olur. Fakat zamanla daha çok robotla tensel ilişkiye girdiğinizde kendi ölümünüze adım adım yaklaşmış olursunuz. Fazla yakın sevgi ölüm getirir. Bu yüzden yukarıda da belirttiğim gibi mümkün olduğunca robotlara yaklaşmayın. Zira başlangıçta 4 hak size çok gözükebilir, bu nedenle de gereksiz risklere atılabilirsiniz.

Bu oyun, daha yeni bir firma olan ARC firmasının Amiga'da çıkarttığı yeni bir oyun. Oyun biraz aceleye getirilmiş gibi. Bu yüzden firma elemanlarının bir daha oyun çıkarttıkları zaman biraz daha fazla çalışıp ondan sonra oyunu çıkarmaları daha akıllıca olabilir. Fakat dolaşıp toplama tarzı oyunları sevenler için kaçırılmaması gerekilen bir oyun Pyramax.

GRAFİK	% 61
SES	% 49
OYNANABILIRLIK	% 53
GENEL	% 56

DAN DARE III

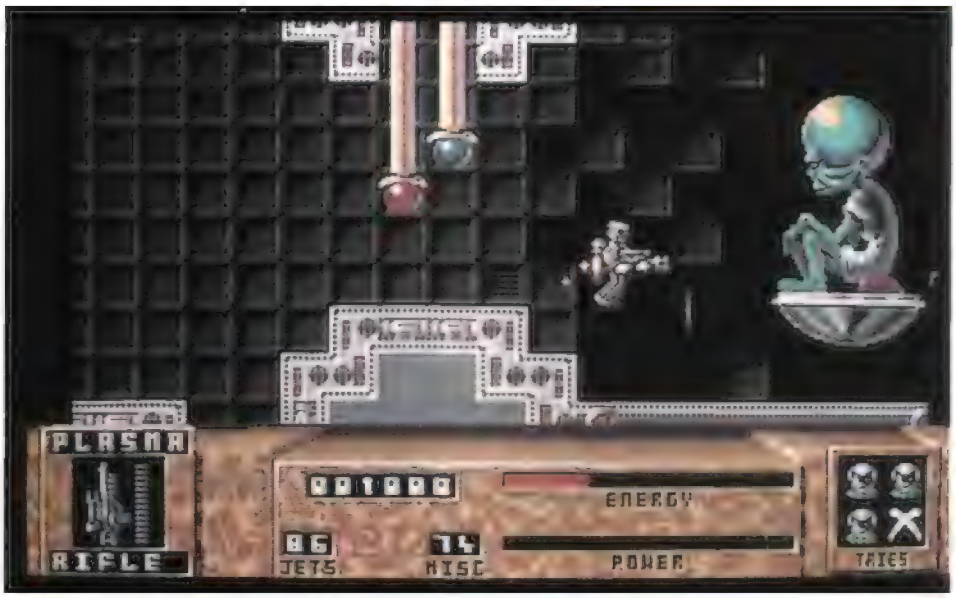
Gökmen BAYIN

1940'lı yılların çizgi roman kahramanı Dan Dare, bu kez de bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıktı. Daha önceleri birinci ve ikinci bölümleri çıkan bu oyunun son olarak üçüncü bölümü yapıldı. İlk iki bölümü çok beğenilmişti. Ama ne var ki, bu oyunun ilk önce SINCLAR ZX SPECTRUM için yapılmıştı ve o versiyon daha güzeldi. Daha sonra bu oyun Commodore'a uyarlandı, ama Sinclair'daki zevki vermedi. Ve son olarak bu oyun A-500 için yapıldı. VIRGIN MASTERTRONIC tarafından yapılan bu oyun sanıyorum çok da iyi olmuş.

Dan Dare'nin senaryosu 2010 yılında geçiyor. Dünya ve üzerinde yaşayan tüm canlılar uzaylı koloniler tarafından ele geçirilmiştir. Dünyayı yok etme projesi, koloninin başkanı THE MEKON tarafından hazırlanmıştır. Koloninin başkanı Mekon, Treensitation'lı bilim adamları tarafından geliştirilen bir deneyde, insanları kobay olarak kullanacaktır. İnsanların kinetik enerjisini kullanarak kendisine gerekli olan gücü sağlayıp, dünyayı bir çöl haline getirecektir. Ve bu yüzden de insanların çok olduğu dünyamızı işgal etmiştir. Dünyayı kurtaracak tek kişi Dan'dır. Eski bir Binbaşı olan Dan, Özgürlük Cemiyeti tarafından bu görev için seçilir. Dan'ın bu görevi tamamlayabilmesi için Mekon'ın yaşadığı gezegene giderek onu öldürüp geri dönmesi gerekmektedir. Dan, Mekon'ın yaşadığı gezegene gider, ama askerleri tarafından yakalanır. Dan, ihtilalci bazı askerler tarafından hapsolduğu yerden kaçırılır. İşte oyun bu aşamalardan sonra başlar.

Oyuna Mekon'un yaşadığı platformun üzerinde başlıyorsunuz. Üzerinizde basınçtan koruyucu kask ve elbiseler, bunların yanında savaşmak için kullanacağınız lazer silahları, havada uçmanızı sağlayacak roketleriniz var. Ancak roketlerin içinde bulunan yakıt sınırlı. Bu yüzden de oyun içinde ilerlerken göreceğiniz benzin istasyonlarında durup, joystick'i aşağıya çekerek benzin almanız gerekiyor. Oyunun başında, size ait belli bir miktar krediniz var. Alacağınız her şeyin karşılığını bu kredilerle ödeyeceksiniz. Bu yüzden, herhangi bir şey alırken bütün kredinizi harcamayın. Karşınıza çıkan yaratıkları vurmak için düğmeye ya iki defa basın ya da ateş tuşuna belli bir süre basıp sonra ateş edin. Ekranın sol kısmında büyük bir yaratık göreceksiniz. Onu öldürmek için sürekli kafasına ateş edin. Oyun içinde bir de bilgisayar göreceksiniz. Bilgisayarın önüne gelip joystick'i aşağıya çekin. Böylece sisteme girmiş olursunuz. Ekrana çıkacak olan menüden; ekstra hak, plazma tüfeği, bombalar, lazer silahı, yakıt tankları ve ışın tabancası alabilirsiniz. Oyunda bir bölümden diğer bir bölüme geçmek için TELEPORT istasyonuna gitmeniz gerek. Teleport modülüne gelip joystick'i aşağı çekin. Kendinizi uzay boşluğunda bulacaksınız. Karşı taraftan gelen karelerin içinden geçmeye çalışın. Karelerin kenarlarına çarpmayın. Bu işlemi belli bir süre yaptıktan sonra ekranda TELEPORT SUCCESFULL yazacak. Eğer transformasyonu başaramazsanız teleport işlemi başarısız olacak ve diğer bölüme geçemeyeceksiniz.

Oyunun başında çıkan grafikler, oyunu resimlerle anlatıyor. İlk iki versiyonuna göre daha iyi olan bu oyunu eğlendirici bulacaksınız. Hareketli oyunlardan hoşlanıyorsanız DAN DARE II-I'ü kaçırmayın. Daha önceleri yapılan SHOOT-EM'UP'lardan daha farklı olan bu uzay oyunu ile hoşça vakitler geçireceğinizi tahmin ediyorum. Bakalım dünyayı uzaylıların elinden kurtarabilecek misiniz?



FLIMBO'S QUEST

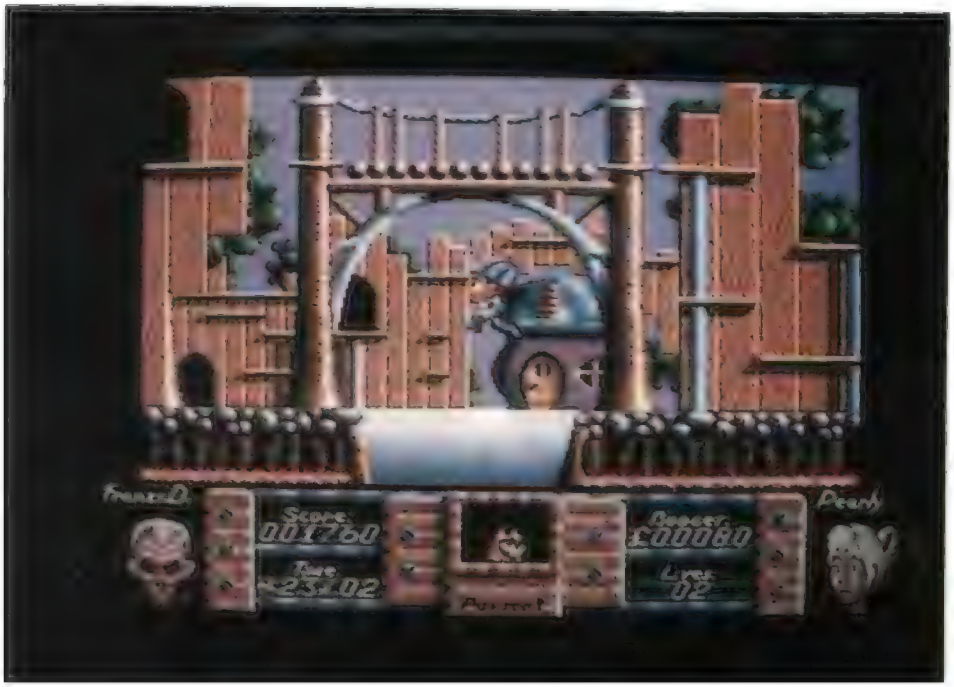
M.ALİ ŞAHİN

İlk gördüğünüzde yine SİERRA'nın KING ya da POLİÇE OUEST serilerinden yenisi çıkmış diye düşünüyorsunuz. Ama düşündüğünüz gibi değil. LAST NINJA serisinden tanıdığımız SYSTEM 3 yine güzel bir oyun yapmış Daha çok Run'n Jump ve platform sevenlere hitap edebilecek bir oyun. Sevimli grafikleri sayesinde platform sevmeyenlerin de dikkatini çekiyor. Zaten SYSTEM 3'den kimse böyle tür bir oyun beklenmiyordu ama oyun yurt dışında oldukça sevildi. Fazla zaman harcamadan FLIMBO'nun maceralarına geçelim.

FLIMBO'S OUEST'teki amacımız her bölümün sihirli kelimesini bulup oyunun büyücüsüne vermek. Her bölümde büyücünün bulunduğu bir de oda var. Bu odanın yerini iyi bilin çünkü topladığınız harfleri tek tek buraya getirip büyücüye teslim edeceksiniz. Kahramanımız FLIMBO ateş ederek düşmanlarını öldürebiliyor. Oyunda her kademede yenileri eklenen şirin yaratıklar ve hayvanlar var. Şüphesiz bu yaratıklardan kaçmamız ve bazılarını vurup para kazanmamız gerekiyor. Birinci kademede çoğunlukla şişman dinazorlar size para kazandırabilir. Onları görür görmez vurmanızı tavsiye ederim.

Şimdi aklınıza şöyle bir soru gelebilir: Harfleri toplama işlemi acaba nasıl oluyor? Ekranın altındaki panelin ortaanda bir bölüm bulunuyor. Orada o esnada harfin hangi tür yaratıkta ya da hayvanda bulunduğu gösteriliyor. Şimdı hiç zaman kaybetmeden bütün böjmû gezmeye başlayalım. Karşınıza üzerinde yanıp sönen bir ok bulunan düşmana rastlarsanız hemen onu vurun. Öldüğü yerde size bir papirüs kâğıdı bırkacak. Onu hemen alın ve hiç oyalanmadan büyücünün bulunduğu odaya getirin. Odaya girmek için kapının önüne gelip ateş tuşuna basmanız yeterli. Harfi buraya bıraktığınız zaman büyücü size teşekkür edecek ve harfiniz büyücünün yanındaki tabelada yerini atacaktır. Eğer paranız varsa buradan düşmanlardan korunmak için silah ve extra parçalar satın alabilirsiniz. Birinci kademede ilk harf sağda binanın içine girip çıktıktan sonra karşılaşacağınız kedide bulunuyor.

Oyunun bütün kademelerini geçmek için yukarıdaki mantığı uygulayacaksınız. Oyun esnasında bazı kademeler için ip uçları vermek istiyorum. Birinci kademede ilerlerken bazen arka plan rengi ile aynı olan salyangozlara rastlıyorsunuz. Eğer bu salyangozlar uyuyorsa onları vurun ama dikkatli olun çünkü vurur vurmaz salyangozlar üzerinize doğru ilerliyor. Üçüncü kademede salyangozlar gibi yumurtalar bulunuyor. Yumurtalara dokunursanız bir hak kaybedersiniz. Unutmayın harflerin birisi bu yumurtaların içinde. Dördüncü kademede ise, harfleri taşıyan hayvanları vurunca papirüs kâğıdını yere bırakmıyorlar. Hayvan vurulur vurulmaz papirüs kâğıdı bir balona bağlanmış durumda yukarı uçuyor. Mağara bulunan kademelerde mağaraların önünden zıplayarak geçin. Aksi taktirde mağaradan birdüşman çıkarak bir hak kaybetmenize neden oluyor.



Run'n jump türü oyunları sevenler, bu oyunu kaçırmasınlar. Tatlı grafik ve müziklere sahip olan FLIMBO hoşça vakit geçirten bir oyun.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

MİTHAT OLUT

Rusların en üst düzeyde denizaltı komutanlarından birini canlandırmaktasınız. Ülkenizden kaçmaya kararlısınız ve bunu gerçekleştirmeye çalışıyorsunuz. Subaylarınız hepsi seçilmiş kimseler. Bu görevde, canlarını seve seve feda etmeye hazırlar. Gemi mürettebatı hiçbir şeyden kuşkulanmamakta ve bunun bu şekilde devam etmesini sağlamamız gerekiyor. Son derece büyük bir titizlikle hareket komutlarınızı esas amacınızı gizleyecek şekilde hazırladınız. Ne yazık ki her önemli Sovyet gemisinde KGB tarafından tayin edilmiş bir siyasi görevli bulunur. Bunun rütbesi sizinkine yakın ya da daha yüksektir. Bu nedenle de emirlerinizin sahte olduğunu hemen farkedecektir. Bu yüzden de hareketten hemen sonra onu öldürüyorsunuz ve kaçma planını itiraf ettiğiniz kaseti Amiralinize göndererek Sovyet yetkililere suçunuzu haber veriyorsunuz. Onlar sizi ne pahasına olursa olsun durdurmaya çalışacaklar. Bu arada siz Amerikalıların verecekleri destekten de yüzde yüz emin değilsiniz. Çünkü sizin ikili oynamanızdan kuşkulanabilirler.

Oyun Reykjanes Ridge'de başlar. Temel amaç, bu bölgedeki derin kaya oluşumlarından faydalanarak yakalanmamak. Bölgede serpiştirilmiş vaziyette Rus ve Amerikan gemileri denizaltıları ve denizaltı dinleme ağı bulunmakta. Bu ağın başlıca görevi Red October gibi gemilerin içeriye sızmasını önlemek.

Bu aşamada, kimseye görünmemek ve mümkün olduğu kadar ilerlemek çok önemli. Yolculuğun daha sonraki bölümlerinde nükleer güç santralinin arızalanması gibi tatsız olaylarla karşılaşacaksınız. Bu yüzden bir süre sonra nükleer güç hareket sisteminin yerine dizel motorları kullanmak zorunda kalacaksınız. Bu tür motorlar uzun süre kullanılırsa şarj için sık sık yüzeye çıkmak gerekeceğinden, yakalanma tehlikesi artacak. Oyunun başlangıcında yeterince ilerleme gösteremezseniz, sonradan daha büyük sorunlara yol açacağını unutmayın.

Mürettebata yanlış emirlerinizi okuduktan sonra, onları şüphelendirecek başka şeyler yapmamalısınız. Yanlış yöne gitmek seyir subayının size birtakım sorular sormasına yol açabilir.

Plan son derece basit. Size verilen emir Amerika'nın doğu deniz kanadı korumasının ne durumda olduğunu ortaya çıkarmak. Atlantiği geçerken, makina mühendisleriniz geminin nükleer enerji santralında bir sızıntı olduğu uydurma alarmını verecekler. Bu da, mürettebatın bir Amerikan gemisine tahliyesini gerektirecek. Bu arada Red October'ın kahraman subayları da, gemi kapitalistlerin eline geçmesin diye bastıracaklardır.

Aslında Amerikalılar Red October'a bir randevu saptamışlar. Bu arada, Red October yerine kendi denizaltılarından birini batırıp onu kendilerine alacaklar. Randevu yeri Amerikan karasularının hemen bitiminde. Sizin için Amerikan karasularına girmek zor olmayabilir ama Amerikan limanlarına demirleyemezsiniz. Çünkü deniz yasalarına göre, Sovyetler Red October'ı geri alabilirler. Bu durum size zekanızı ve üstün becerilerinizi dünyanın en güçlü filosuna karşı kullanma olanağını veriyor. Acaba bunun üstesinden gelebilecek misiniz?

Seyir:

Oyunun ilk bölümünde, Reykjenes Ridge'de yol alıyorsunuz. Rus, Amerikan ve Nato kuvvetleri yerlerini almışlar. Bunlardan kaçmanız gerekli. Geminizi ancak manevra kabiliyetinizle saklayabilirsiniz. En büyük tehlike, denizaltıya hasar vermek ya da karaya oturtmaktır. Çünkü gürültüyü en aza indirecek şekilde dizayn edilmiş olan geminiz herhangi bir hasar alırsa bu özelliğini yitiriyor. Ayrıca seyir için gerekli olan bilgileri sağlayan hassas alıcılarda geminin gövdesine bağlı olduğundan, bunlara zarar vermemeye büyük bir özen göstermelisiniz.

Mayınları hafife almayın. Özellikle Amerikalıların kullandığı mayınların IFF (Dost düşman ayrımı) alıcıları yoktur.

Eğer bölgede başka gemiler varsa, Caterpillar sistemi denilen gürültüyü ve bulunma tehlikesini en aza indiren sistemi kullanmanızı tavsiye ederim. Ayrıca görünmemek için hızınızı ve derinliğinizi belli aralıklarla değiştirebilirsiniz.

Hücuma uğrayınca:

Eğer yeriniz tespit edilirse, siz farketmeseniz bile bir denizaltı sizi izlemeye başlar. Bunu farketmeniz olanaksız, çünkü pasif sonarın gücü sınırlı. Bura-

da yapılacak tek şey peşinize birinin takılıp takılmadığını kontrol etmek. Bu işe en uygun olan manevra, "Crazy Ivan" (Çılgın Ivan) adı verilen manevradır. Bu 360 derecelik bir dönüşle yapılır. Bu manevra, kuyruğa takılan bir gemiye oynanan en iyi oyun. Kesinlikle kuyruğunuza takılmış olan denizaltılardan kurtulursunuz.

Red October saldırıya uğrarsa, izlenilecek olan taktikler şunlar:

1) En basit yıl, torpili geride bırakmaktır. Modern torpiller bile denizaltıların son sürat hızıyla bile boy ölçüşemez Ayrıca torpil ne kadar uzun süre denizde kalırsa, onu yanıltmak ve hedeflen uzaklaştırmak da o kadar kolaylaşır. Bu yol gürültülü kedi-fare kovalamacasına yol açar.

2) İkinci yol, elektronik yanıltıcı kullanmaktır. Bu yanıltıcı, pervane sesi ve denizaltı gürültülerinin aynısını üretir. 400 yarda öteye konularak torpilin zarar vermeden patlamasını sağlar.

3) Üçüncü yol oldukça tehlikelidir. Doğrudan torpilin üstüne doğru yol alınır. Torpiller, atıldıkları denizaltıdan en az 1000 m. sonra patlar. Çünkü daha önceki bir patlama saldırı gemisine hasar verir. Bu yüzden torpili, "güvenli patlama" alanında tutmanız lazımdır. Torpili bu mesafe içinde kıstırırsanız, size çarpsa bile patlamaz.

Hücum durumu:

Red October'ın savunma ve saldırı gücü ikisinde altışar diğer ikisinde de dörder torpil bulunan kovanlardan oluşur. Yüzen nükleer başlıklı füze şeklinde yapılmış olan torpillerle, peşine takılmış olan veya saldırdığı düşmanı denizin derinliklerine kolaylıkla gönderir.

Eğer bir geminin düşman olduğunu anlarsanız ve onu yok etmek isterseniz, ük önce torpil mesafesine (bu mesafe 10-12 deniz mili) girmek lazım. Çoğu kişi düşmana bu mesafeden daha çok yaklaşarak isabet şansını arttırmaya çakar. Burada hatırlamanız gereken şey; akustik torpilleri, sonar verileriyle ve ateşleme kontrol bilgisayarıyla da atabileceğiniz. Günümüzde saldırıların çoğu bu yolla gerçekleşmekte. Dikkat edilecek nokta şu: Torpil yüzeye ne kadar çabuk çıkarsa, gözle veya elektronik olarak görülmesi de o kadar kolay. Eğer çok derinden atılırsa, yansıtıcılar onu hedeften uzaklaştırabilir.

Amerikan taktikleri:

Oyun boyunca Amerikan donanması tek bir amaç peşindedir. Red October'i izlemek, ülkesinden kaçan komutana yardım etmek ve ana plan gereğince gemiye el koymak Amacına ulaşmak için Amerikan donanması gölge gibi Rus donanmasının peşinde. Bu arada Rus donanması bu bölgede saldırı denizaltılarıyla Red October'ı yakalamaya çalışmakta. Red October'ın yeri tespit edilince. Amerikan donanması onunla randevu noktasında yüzeyde buluşacak, çarçabuk eski bir Amerikan denizaltısı dibe gönderilecek, yeni aynı çabuklukla Red October'a yeni bir kimlik kazandırılacak. Bu taktiği ancak birtek şey alt üst edebilir: Red October'ın Amerikan kuvvetlerine ateş açması. Böyle bir şey olursa, Amerikan donanması Ruslarla "Seek & Destroy" (bul ve yok et) operasyonunda birleşip, geminizin nükleer savaş çıkarmasını önleyebilir.

Rus taktikleri:

Ruslar her ne pahasına olursa olsun karşı tarafa geçişi engellemeye çalışmaktadırlar. Rusların Atlantikte üç arama donanması bulundurmaları Amerikalılarca yanlış yorumlara yol açmasın diye bütün balistik füze denizaltılarını üslerine geri çekerler. Üç filo da Atlantikte ve Reykjanes Ridge'de Red October'ı bulmak için çalışmakta ve belirli bir plana göre verilen emirlere uymaktalar. Sovyet hava gücü de bu filolara destek veriyor.

Oyunun başlangıcında, Sovyet denizaltıları Red October'ın girişini önlemek için doğu kanattaki belli başlı askeri ve ticari limanların yakınında üslenmişler. Bütün Sovyet casus trolcülerine, en yeni ve gelişmiş izleme cihazlarını kullanarak Red October'ı izleme talimatı verilmiştir. Bu gemilerden verilecek bilgiler Red October için son derece tehlikeli olabilir. Rus taktikleri her oyunda değişir. Karar vermek pek kolay olmadığından ve başarı için büyük bir baskı altında bulunduklarından, Sovyet donanmasının şaşırtıcı şeyler yapmasına yol açabilir. Red October Amerikalılara geçerse, bu pekçok Sovyet subayı için büyük bir yüzkarası olacağından, bu yüzden işlerini hatta belki de canlarını kaybedecekler. Başarmak için hiçbir şeyden sakınmayacakları ortada.

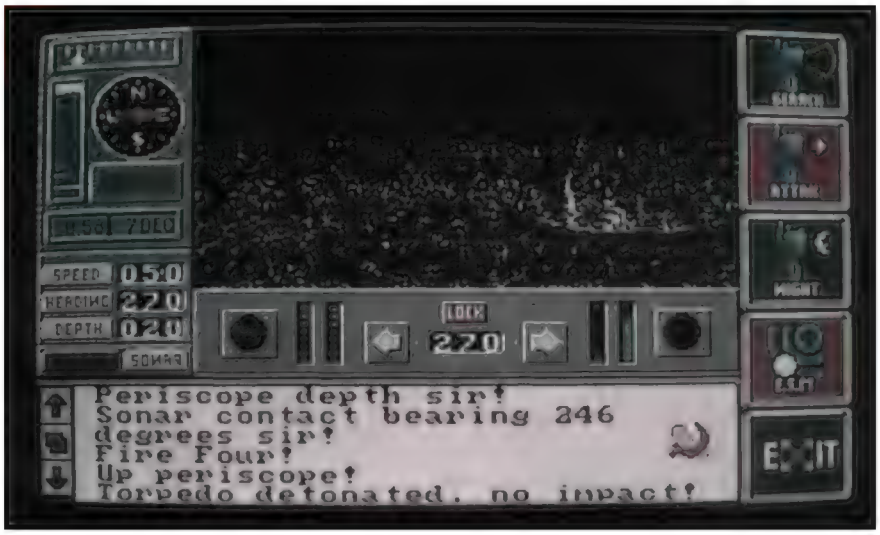
Oyun ilerledikçe gerilim ve Sovyetlerin uyguladığı sistemli arama planında dolayı Red October'ı bulma şansları artar. Ne var ki Sovyet donanması, stratejik durumlara ilişkin haberleşmeyi pek iyi saklıyamaması ile ün yapmış. Elektronik gözetim önlemlerini (electronics surveillence measures) kullanmak suretiyle başarınızı güvence altına alabilirsiniz.

Kumanda talimatı:

Red October, en son Sovyet nüklere balistik füze denizaltısı. Yirmialtı adet SS-N-209 Seahavvk füzesiyle donatılmış. Bunların her birinin bağımsız olarak hedefe yönlendirilebilen herbiri 500 kilotonluk sekiz adet giriş cihazı var. Son derece güçlü bir silah, ikiyüz şehri bir arada yok edebilecek bir güç anlamına geliyor. Red October'daki kontrol komutları ikonlar sayesinde kolayca verilmekte. Ana kumanda kısmı bazen bulunulan bölgeyi ya da daha geniş olan Kuzey Atlantik haritası bütün filoların yaklaşık yerlerini ve yönettiğimiz Red October'ın yerini gösterir. Yükseltileri gösteren harita oyunun ilk bölümünde çok önemli. Çünkü dipteki vadilerden ve sığ alanlardan ancak haritayla kurtulabilirsiniz. Bu bölge Sovyet balistik füze denizaltılarının ana dağılım yolu. Ana kumanda ekranındayken, sonarı çalıştırarak yükselti ekranında çevrede

başka gemilerin bulunup bulunmadığını saptayabilirsiniz. Bölgedeki gemilerin ayrıntılı görüntüsünü de periskop sayesinde görebilirsiniz. En iyi vuruş pozisyonunu sağlamak için saldırı pozisyonu denilen "Attackscope" kullanılır. Bu alet, hedef hakkındaki bilgiyi ateşleme bilgisayarına yükler ve başarılı bir atış sağlar.

Denizaltıların ana stratejik gücü, yaptığı ani ve hızlı hareketlerden kaynaklanır. Görülmeden saldırıp, gene görülmeden kaybolabilmeleri en önemli özellikleri. Red October ise bu konulardaki en üstün denizaltı. Caterpiller motor sistemiyle çalışabildiğinden sessizce ve farkedilmeden okyanusta yol alabilir. Yalnız bu sistem, hızı 2/3 kadar azaltır. Red October, Amerikan denizaltısıyla olan randevusuna ne kadar geç kalırsa, Sovyet donanmasınca yakalanma şansı o kadar artar. Bu yüzden gereksiz gecikmelerden kaçının. Görevinizin tamamlanması için geminizi sağlam olarak Amerikalılara teslim etmeniz lazım. Başarısızlık, ölüm demektir.



Kaçış:

Kaçış planınızı çok uzun bir sürede hazırlandı. İlk olarak İzlanda kıyılarında yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Bu bölge Kuzey Kızıl Bandıra filosunun kullandığı limanlardan çıkan Rus gemilerinin Atlas Okyanusu ve Amerikan kıyılarına çıkmak için izlediği ana yoldur. Nato ve Amerikalılar denizaltı gözleme ağlarını özellikle bu bölgede yoğunlaştırdıklarından, buradan geçerken çok dikkat edin. Atlantiğe çıkmak, Sovyet donanmasından kaçmak, Amerikalılarla buluşup gemiyi teslim etmek. İşte oyun amacı. 100 kişilik mürettebatınızın bu plandan haberi olmadığından, yolculuğun başında mürettebata verilen emirlerden pek fazla ayrılmamak lazım. Bu emirler şöyle: Red October, doğu Amerikan deniz kanadındaki zayıf noktaları tespit edecek, bunlar tamamlanınca Küba'ya bir nezaket ziyareti yapacak. Mürettebatı Küba ziyaretinin heyecanıyla oyalarken, siyasi görevlinin size verdiğinden çok farklı olan görevi uygulamanız kolaylaşacak. Ayrıca Sovyet filosunun amacının Red October'ın Amerikalıların eline düşmesini engellemek olduğunu unutmayın. Gerekirse tahrip dahi edebilirler.

Kumandalar:

Ama kontrol paneli:

a) Hız göstergesi: Ana kontrol panelinin en üstündedir. Hızı gösterir. Buradaki istenilen bölgeyi klikleyerek, hızı arttırıp azaltabilirsiniz.

b) Pusula: Yönü gösterir. Hız göstergesinde olduğu gibi, istenilen yöne klikleyerek dümenin yönünü ayarlayabilirsiniz.

c) Derinlik göstergesi: Pusulanın solunda yer alır. Derinliği gösterir. Diğer göstergelerde olduğu gibi buradan derinliği de ayarlayabilirsiniz.

d) Saat: Oyunda geçen zamanı gösterir. Eğer saatin sağ tarafında mousenin sol tuşunu durmadan kliklersek, zaman hızlanır. Aynı şekilde sol tarafını kliklerseniz eski haline döner.

e) Speed: Bu ikona basarak hızı ayarlayabilirsiniz.

f) Heading: Bu ikonla geminin yönünü değiştirebilir, gemiye manevra yaptırabilirsiniz.

g) Depth: Buradan derinliği ayarlayabilirsiniz. Derinlik birimi olarak metre kullanılır. Dalma limiti 450 metredir.

h) Contour: Bu ikon sayesinde yükselti haritasına geçilir.

ı) Sonar: Sonar görüntüsünü açıp kapar.

2) Active: Bu ikon aktif sonarı çalıştırır. Normalde Red October pasif sonarı kullanır, ama bunun mesafesi kısıtlı. Yalnız aktif sonar yansıma yakalamak için "ping" sesi gönderdiğinden yerimiz kolaylıkla tespit edilir.

3) Terrain: Yükseltileri ayrıntılı şekilde gösterir. Burada açılan küçük pencerenin sağ tarafında dört tane ikon bulunur. Yukardan aşağıya doğru sıralarsak; ilki, denizaltının tam altını, ikincisi denizaltının etrafını, sonraki ilerdeki kayaları ve en sonuncusu da arkadaki kayaları gösterir.

4) H'phonics: Su altı mikrofonunu çalıştırır. Çıkan pencereden, gemi eğer Rus gemisiyse, adını öğrenebilirsiniz. Buradan adını öğrendikten sonra, üst menüden geminin tipini öğrenebilirsiniz.

4) Exit: Çıkış.

Ekranın sağındaki ikinci ikon motorları gösterir.

Beşe ayrılır:.

1) Nuclear: Nükleer motoru çalıştırır.

2) Diesel: Dizel motoru çalıştırır.

3) Caterpillar: Motorların bağlandığı mekanizmadır.

4) Propeller: Motoru pervaneye bağlar. Çok gürültü yapar.

5) Exit

üçüncü ikon silahları gösterir. Beşe ayrılır:

1)Torpedoes: Buradan hangi kovanda kaç torpil kaldığı görülür. Kovanlar buradan değiştirilir.

2) Manuel overide: Torpili elle kumanda etmenizi sağlar.

3) Fire: Torpili ateşler.

4) Lay flack: Elektronik yanıltıcı bırakır.

Dördüncü ikon periskopu gösterir. Bu da beş seçeneklidir:

1) Search: Yüzeyi kontrol için kullanılır.

2) Attack: Elektronik ateşleme sistemini çalışacak duruma getirir. Lock ikonu kullanarak hedefe kilitlenir.

3) Night: Periskobu gece de kullanılabilir hale getirir.

4) E.s.m.: Rus gemileri arasındaki konuşmaları dinlemenizi sağlar.

5) Exit.

GRAFİK	% 78
SES	% 72
OYNANABILIRLIK	% 81
GENEL	% 87

WORLDCUP'90

Osman TOPÇU

14. Dünya kupası biteli epey oldu ama bu kupada izleyiciler diğer kupalara nazaran gol kısırlığı yaşarken bilgisayar kullanıcıları çok fazla miktarda gelen yeni futbol (Dünya Kupasını konu alan) programları ile bol bol gol keyfi yaşadılar. Franco Baresi Kick Off, İtaly 1990, İtalia 90, World Cup Soccer, Championship Football derken en son gelen World Cup 90. World Cup 90, bence Franco Baresi Kick Off ile 14. Dünya Kupası periyodunun içinde gelen en iyi program. Ayrıca oynanabilirlik bakımından Commodore 64'ün en iyi futbol simülasyonu olan Emlyn Hughes Int Soccer'a da son derece benziyor. Bu mükemmel programın tek kusuru hızının Kick Off oynayanlara biraz yavaş gelecek olması ama bu da düşünülerek ayarlanmış, çünkü oyun biraz daha hızlı olsaydı bence animasyon ve hareketler birbirine karışırdı. Oyun yüklenirken dünya kupalarının o harika geleneksel müziği çalıyor. Bu arada Gascoigne, Baggio, Goygochea, Taffarel, Careca, Van Basten ve Kieft gibi yıldızlar Amiga'ları varsa çok uğraştıkları, ama başından beri favori olan Federal Almanya'ya kaptırdıkları kupa resmini doya doya (birazda hüzün ve acıyla) seyredebilirler. Oyun yüklenince karşınıza 3 seçenek çıkıyor. Bunlar sırasıyla en baştan başlayarak dünya kupasına katılmanıza (World Cup), çeyrek finalden başlayarak finale çıkmaya çalışmanıza (Final Stage) ya da arkadaşınız veya bilgisayara karşı oynamanıza (Single Game) yarıyor. World Cup'u seçince 24, Final Stage'i seçince 8, single game ı seçince de 2 takımın adlarını bir listede göreceksiniz. Bu listenin yanındaki oklarla listedeki herhangi birtakımın ismini seçebilir (takım ismi ışıklanınca); takım posterlerinin yanındaki oklarla da o takımı dünya kupasına katılan herhangi bir takım olarak ayarlayabilirsiniz. Custom seçeneğiyle forma renklerini ayarlamanız mümkün. Custom'ı seçince takım posterlerinin altındaki formaların 3 kısmından (Kazak ana renkler, kazak ara renkler, şort rengi) herhangi birini seçip joystick'i sol üst çapraz, üst ve sağ üst çapraza iterek değişik renklerle idealinizdeki formayı yaratabilirsiniz. Yalnız maç esnasında bu ayarladığınız formayı giydirdiğiniz takımı kontrol ederseniz o takımın isminin Custom olduğunu görürsünüz. Default ile başa dönebilir, OK ile de 2. ekrana geçebilirsiniz. 2. ekranda da takım adlarının bulunduğu listenin yanındaki oklar yine takım isimlerihi seçmeye (ışıklandırınca) yarıyor. İsmini ışıklandırdığınız takımı da isteğinize göre tek (1 joystik) veya çift (2 joystik) oyuncuyla yönetebilirsiniz. Bilgisayara karşı oynamak için de

20 dakika olarak ayarlayabilirsiniz. Saha silueti taktikleri değiştirmenize yarıyor. Ok'u seçince karşınıza o an maç yapacak 2 takımın posteri (Single Game'de) veya maçları olan takımların listesi (Final Stage ve VVorld Cup'ta) çıkıyor. İlkinde ateşe basarak maça geçebilirsiniz. 2.'de de yukarıdan oynanacak ilk maçı görebilir ve liste yanındaki oklarla kimin kimle maçı olduğuna bakabilirsiniz. Takım posterleri ve saha ismi çıkınca ateşe basın ve maça geçin.

Maça santradan başlayınca rakip güçlüyse tam saha presi, zayıfsa da orta saha presi yapın (ortayı beşleyin). Oyunda en iyi defans İtalya'da, orta saha Federal Almanya'da, forvet de Hollanda'da var. Her şeye rağmen bence Hollanda ve İtalya en iyileri. Bu arada unutmadan söyleyeyim, kendi kurduğunuz Custom'lar da oldukça güçlü oluyor.

Ama custom'u Amerika'dan oluşturduysanız, güçlü olmasını tabii ki bekleyemezsiniz. Oyunda röveşata ve uçarak kafa bulunduğunu hemen hatırlatayım. Bu hareketleri yapmak için top havadan gelirken ateşe basın. Vole atmak içinse top havadan tam önünüze düşerken, joystick'i kaleye çekip ateşe basın. Yalnız dikkat! Topu ya ağlarda ya da dışarda görebileceksiniz. Free kick atmak kadar kolay şey, yeterki açınız düzgün olsun. Penaltılar ise çok zor, çünkü penaltı atacağınız yer oyuncunun yanında ışıklandırılıyor. Bu ışık çok hızlı hareket ettiğinden sol üst doksandayken basında bir bakıyorsunuz top ya sağ alt çaprazdan içeri girmiş ya da üstten dışarı çıkmış. Ayrıca kaleci topu çelince, "kaleci hazır yerdeyken yetişip topu tavana zımbalarım" diye düşünenleriniz varsa boşuna heveslenmesinler, çünkü kaleci topu doğrudan kornere çeliyor. Yukarıdan kullanılan kornerlerde sağ/sol alt çapraz; aşağıdan kullanılan kornerlerde de sağ/sol üst çapraz ile topu tam ceza alanı çizgilerinin birleştiği yerle 18 arasına atarsınız. Tabii orada bir adamınız varsa veya dışarılardan bir adamı oraya koşturursanız topu 90'a takmanız işten bile değil. Evet oyunun açıklaması böyle ama kendi vuruş şekillerinizi geliştirmeniz de mümkün. Kaçırmayın.

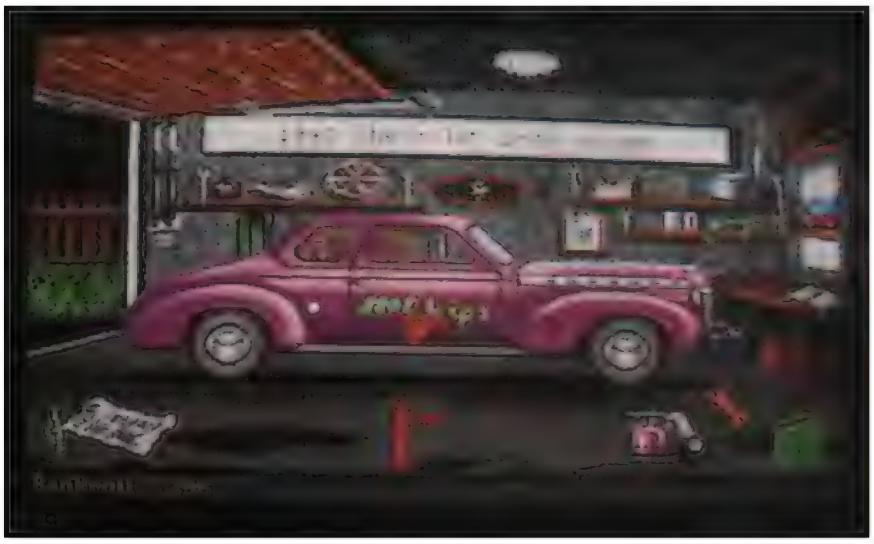
STREET ROD

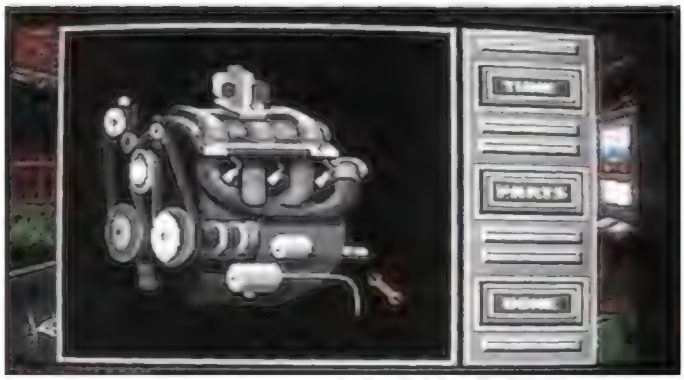
1960'lı yılların çılgın gençlerini ve yaptıkları otomobil yarışlarını bir çoğunuz duymuşsunuzdur. O yılların çılgın Rock'n roll müziği ile çılgın bir yarış oyunu. İşte bu oyunumuzda onlarla ve yaptıkları otomobil yarışları ile ilgili. Oyunu, daha önceden Block Out oyununu hazırlayan Clifomia Dreams firması hazırlamış. Oyun maalesef bir megabyte'ta çalışıyor. 512K versiyonunda şifreler soruyor. Ben bir tanesini buldum. Onu kullanarak oyunu 512K'da oynayabilirsiniz. Şifrelerde onsekizinci sayfadaki arabanın rengi "RED" (kırmızı). Yalnız bilgisayar onsekizinci sayfadaki arabanın rengini sorana kadar yükleyin. Şimdi gelelim oyunun açıklanmasına.

Oyuna başladığımızda karşımıza gazete şeklinde bir menü çıkıyor. Burada "Auto Parts" ve "Used Car" olmak üzere iki seçenek var. Biz ilk önce "Used Car" bölümünden kendimize bir araba seçmeliyiz. Arabayı seçmek için isminin üstüne mouse ile basmalısınız. Bir sefer de karşımıza yeni bir pencere çıkacaktır. Burada arabayı "See İt" seçeneği ile görebilir. "Yeah" seçeneği ile seçebilirsiniz.

Gazetede sayfayı çevirmek için sağ sütundaki herhangi bir yere basın. Sol sütun ise sayfayı geri çevirir. Sağ sütunun en altına basarsanız garaja gidersiniz.

Arabanızı seçtikten sonra garaja geli yoruz. Eğer herhangi bir cismin üzerim mouse yardımı ile gelirsek sağ alt köşe de o cismin ne olduğu belirten bir yazı çıkacaktır. Şimdi buradaki eşyaları ve





görevlerini inceleyelim.

Gazetede (Check out the newspaper): Gazeteden yeni bir araba veya parça almak için kullanılır.

Kriko (Change Tires): Lastikleri değiştirmek için kullanılır.

Boya makinası (New Paint Job): Burada "Next Color" seçeneği ile istediğiniz rengi seçip. "Go Ahead" ile boyayabilirsiniz.

Benzin bidonu (Wanna Tank?): Yarışa başlamadan önce bu seçenek yardımı ile benzin alabilirsiniz. Arabayı aldığınız zaman benzin koymayı unutmayınız. Benzin almaya gittiğinizde depoyu kendiniz doldurabilirsiniz ama benzininizi aldıktan sonra pompayı yerine koymayı unutmayın. Şayet benzinciye geldiğinizde birkaç saniye beklerseniz benzinci size yardım edecektir.

Defter (Car Info): Buradan arabanın hasar raporunu ve diğer özelliklerini öğrenebilirsiniz.

Radyo (Squelchit): Müziği buradan açıp kapayabilirsiniz.

Sticker: Arabanızı istediğiniz bir sticker ile süsleyebilirsiniz. Oldukça çok sticker var. Karakterinize uyan bir tanesini yapıştırın.

Shell parts: Arabanızın bozuk bir parçasını buradan satabilirsiniz.

Saat (Time to quit): Oyununuzu save edebilir, yeniden başlayabilir ya da önceden save ettiğinizi tekrar oynayabilirsiniz.

Garaj kapısının dışına basarsanız (Hit the street) kendinize bir rakip seçmek için ana caddeye gidersiniz. Burada Amerika'da oldukça yaygın olan DRIVE İN kafeteryanın önünde geçebileceğiniz **bir** rakip bulmaya çalışın. Arabanızı geliştirdikçe daha hızlı rakiplerle yarışacaksınız.

Eğer birden çok araba alırsanız, bunlardan herhangi birini oynamak için arabanızın ismini yazan yere basınız (Cars). Böylece diğer arabalarınızı da görüp birini seçebilirsiniz.

Kaza yapıp garaja geri döndüğünüzde arabanın kapısına klik yaparak vitesi (Change Transmission), motor kapağının üzerine klik yaparak motoru (Pop the Hood) değiştirebilirsiniz. Ancak herhangi bir parçayı değiştirmeden önce gazeteden yenisini almayı unutmayın. Herhangi bir parçayı değiştirmek için önce o parçanın vidalarını söküp sonra "Select" ile yeni aldığınız parçayı seçin. Yeni parça otomatik olarak takılacak size de vidaları sıkmak kalacaktır. Oldukça kolay bir iş değil mi? Herhalde o zamanda tamirciler yoktu.

Garajda motorunuzu tamir ederken Tüne seçeneği ile aracınızın devir ayarını da yapabilirsiniz.

Şimdi gelelim yarış kısmına;

Yarışları Cafenin önündeki sütuna yaslanmış olan adam yönetiyor. Eğer birkaç saniye beklerseniz ilk meraklının geldiğini göreceksiniz. Onunla yarışmak isterseniz arabasının üstüne klik yapın. Bu sefer karşınıza çeşitli seçenekler çıkacaktır. Bunlardan Drag Race seçeneğini seçerseniz kısa bir yarış yaparsınız. Road Race ile Drag Race'in yaklaşık iki-üç katı uzunluğunda. Ayrıca Drag Race seçeneğinde 10$'ına, 50$'ına ya da parasız (just for kick) yarışabilirsiniz. Road Race seçeneğinde ise 25$'ına, 100$'ına ya da arabanızın üstüne (Pink Slips) yarışabilirsiniz.

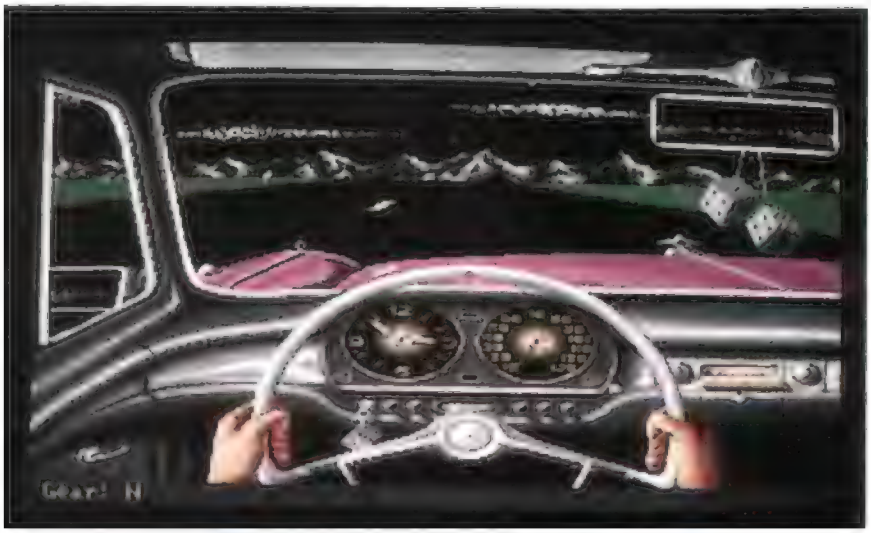
Yarış ise biraz Test Drive'ı hatırlatıyor. Vitesi büyütmek için jostick'i ateş'e basıp ileri itin. Küçültmek içinse ateş'e basıp kendinize doğru çekin.

Yarışmak isteyen kişinin motorunun durumunu merak ederseniz, arabasının motor kapağının üstüne klik yapın (Pop the Hood). Böylece onun performansını öğrenip ona göre yarış teklif edebilirsiniz.

Eğer daha önceden yarıştığınız biriyle tekrar yarışmak veya sizinle önceden yarışmak isteyen biriyle yarışmak isterseniz, cafenin önündeki sütuna yaslanmış olan adama klik yaparak yarışmak istediğiniz kişiyi çağırabilirsiniz.

Arabanız her yarışta iki gallon benzin yakar. Bu yüzden arada bir garaja gidip benzin bidonunu alıp benzinciye gitmeyi unutmayın.

Rock'n roll ve çılgın yarışlar. Oyunu babanıza göstermeyin. Eski günlerini hatırlayıp saatlerce bilgisayar başından kalkmayacaktır. Şimdiye kadar piyasaya çıkan araba yarışlarından oldukça değişik ve güzel . Ben şimdiden sizlere iyi eğlenceler dilerim. Oyuna kendinizi fazla kaptırıp gerçekten uygulamamanızı temenni ederim. Başarılar.



UNREAL

Cem GENCER

Beast oyununun piyasaya sürülmesinden kısa bir süre sonra Ubi-Soft firması üzerinde çalıştığı yeni oyunun bazı grafiklerini göstererek birçok müşteri çekmeyi başardı. Fakat oyun, bazı aksaklıklar yüzünden ancak yeni piyasaya çıkmış bulunuyor. 3 disketten oluşan Unreal'ın programlamasını bu işe yeni başlayan bir cracker grubunun elemanları yapmış.

Gelelim oyunun konusuna: Unreal, bir sürü orman bölgesinden oluşan bir gezegendir. Bu gezegende her türlü masal yaratıklarına ve canavarlara raslamak mümkün. Targan ve Isolde birlikte barış içinde yaşayan bir çifttir ve geçimlerini çiftçilikten sağlamaktadırlar. Fakat her yerde olduğu gibi, bu gezegende de kötü güçler mevcut; bunların da en güçlüsü sihirli güçlere sahip bir canavar. Bir gün bu canavar Targan'ın sevgilisi Isolde'yi kaçırtır ve barınağında hapseder. Bunun üzerine kahramanımız Targan sinirlenerek hem sevgilisini kurtarmayı, hem de intikam almayı kafasına koyar.

Gördüğünüz gibi konu, artık herkesin bildiği bir intikam konusudur. Nedense Avrupa'lı firmaların hayal gücü tükenmiş durumda. Biraz daha esprili ve güzel bir konu bulmak herhalde çok zor olsa gerek.

Her neyse, oyun toplam üç disket yer kaplıyor. İlk disketi takıp 1 dakika kadar bekleyince karşımıza Interlace grafik modunda yapılmış, fakat kullanılan renkler sayesinde hiç titreme olmayan, muhteşem bir açılış grafiği geliyor. Bu güzel grafik, aynı derecede güzel bir müzik parçasıyla süslenmiş. Müzikte kullanılan enstrümanlarda hiç parazit olmadığından ve çok net olduklarından isterseniz çalan müziği kasede kaydedin. Hele bunu bir equalizer'den geçirip kaydederseniz elde edeceğiniz sonuç, piyasada satılan kasetlerin kaydından çok daha iyi olacaktır.

Bu ekranı ateş tuşuna basarak geçebiliriz. Yine kısa bir yüklemeden sonra karşımıza oyunun menüsü çıkacaktır. Arka fonda başka bir müzik çalmakta ve menüyü oluşturan harflerin arkasında çok güzel şekilde yapılmış bir vektörbob grafiği havada uçmaktadır. Bu uçan cisimler zaman zaman değişiyorlar. Bu menüde (F1) tuşu ile oyunu oynarken arka fonda ses efektleri mi, yoksa müzik mi çalacağını belirleyebilirsiniz. Ses efektlerini seçmek için 1 MByte'nızın olması gereklidir. Bu yüzden ek hafıza kartı olanlar sevinebilirler. Gözlerinizi kaparsanız duyacağınız sesler sayesinde kendinizi bir an ormanda sanabilirsiniz. Hele bir de kaliteli bir anfiniz varsa komşularınız bir hayli şaşırabilir, evinizde tropik orman var olduğunu zannedebilirler.

Oyunun ilk bölümü mistik masal kahramanlarından biri olan Anka kuşunun sırtında canavarın bulunduğu kıtaya doğru yol almanızla başlıyor. Canavar sizi yok etmek için üzerinize bir sürü dinazor salmış ve bunlar da görevlerini yerine getirmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Uçtuğunuz bölge yer yer ağaçlık bulunan bir vadi. Ağaçların yanı sıra büyük kayalıklar da yolunuzun üzerindeki en önemli engellerden bazılarıdır. Uçarken yerde bazen kelebek kanadına benzer bir cisim göreceksiniz. Mümkün olduğunca alçaktan bu cismin üzerinden geçerseniz size ekstra silah, güç ya da kısa süreli dokunulmazlık verilecektir. Bu bölümü bitirebilmek için epey dikkatli ve hızlı olmalısınız. Yolu doğru olarak gitmeniz için ekranda size zaman zaman uyarılar verilecektir. Bunları takip ederek kısa sürede bölümü bitirebilirsiniz. Bölümün sonlarına doğru ekran kararacaktır. Burada ise uyarı gelmediği sürece sadece düz uçmanız ve devamlı ateş etmeniz gerekecek.

Gelelim ikinci bölüme; burası tropik bir ormanda geçiyor. İlk başta üzerinize her tür taş devrinden kalma irili ufaklı yaratıklar gelecektir. Bu yaratıklardan bazılarını vurduğunuzda yere bir enerji kalkanı düşecektir. Bu tahmin ettiğiniz gibi size enerji sağlar. Bunları teker teker yok ederken ilerlemeniz de gerekli olduğundan dikkatinizi iki nokta üzerinde toplamalısınız. Çünkü bazen yerden çıkabilecek kazıklar sizi ortadan ikiye ayırabilir (oyunu yazanlar vahşetten ne de çok hoşlanıyorlar). Biraz ilerideki

ufak tepede size ateş topları atan bitkiler yolunuzu kesmeye çalışacaklardır. Bunlardan korunmak için tam önlerine gelip birer kılıç darbesi vurmak yetecektir. Bu iki bitkiyi de geçtikten hemen sonra tümseklikten inip ilerlemeniz gereklidir. Fakat dikkat, çünkü burada da sizi bir tehlike bekliyor. Az ileride size enerji veren kalkanlardan birtane daha var. Bunun hemen sağında da yerden çıkan bir bitki var. Bu bitki size o sevmediğiniz ateş toplarından fırlatacaktır. Ayrıca bitki yerden çıkmaya başladığı an oyuncunuzun sıçramasını sağlayın. Çünkü kısa bir an bulunduğunuz ekranın başından sonuna kadar vücut hizanızda ölümcül bir lazer ışını bu dünyayı terketmenize sebep olabilir. Sevgiliniz de bu duruma epey üzülecektir. Adamınız tam yere düşerken lazer ışını kesiliyor. Hemen gidip kalkanı alın ve bitkiyi yok ederek ilerlemeye devam edin. Az ilerde ikişer gruplar halinde kuşlar size saldıracaklardır. Bunlarla her temasınızda 5 enerji üniteniz gideceğinden ilk ikiliyi vurduktan sonra hemen uçurumun üzerinden karşı tarafa atlayın ve zaman kaybetmeden ilerleyin. Burada kısa bir beklemeden sonra karşınıza bölümün geri kalan kısmı çıkacaktır. Bundan sonrası bir hayli zor ve bazı yerlerde düşünmeyi de gerektirir. Hemen önünüzdeki düz yolda sizin de fark edebileceğiniz gibi yerden çıkan kazıklar vardır. Her iki kazık arasında ufak bir boşluk var olduğundan bu kazıkları geçmeniz zor değildir. Fakat üzerinize doğru gelen mini dinazorlar tabii ki işinizi zorlaştıracaklardır.

6 dinazordan sonra gelecek olan kuşu vurmanız size bir enerji kalkanı daha sağlayacaktır. Son kazığı da geçtikten sonra havada dönen bir taş göreceksiniz. Bu az sonra işinize yarayacağından şu an ona dokunmadan geçmelisiniz. Biraz ilerideki kayalığın üzerine çıkın. Bu kayalık bir uçurumla kesilmiş durumdadır. Uçurumun karşı tarafında da devamlı zıplayan bir yaratık sizi beklemektedir. Burada havadan düşen kayalar dikkatinizi çekebilir. Bu kayaları kılıcınızla yansıtarak yaratığa çarptırmaksınız. Belli sayıda kayayı fırlattıktan sonra yaratık yok olacaktır. Hemen geri dönün ve havada dönen taşa kılıcınızla dokunun; bu sayede uçurumdaki kaya düşüşünü durdurabilir ve karşıya rahatlıkla geçebilirsiniz. Karşıda havada duran ikinci bir taş vardır. Buna kılıcınızla dokunursanız kayalar yine düşmeye başlayacaklardır. Geri dönüp kılıcınızla bu kayalardan birine vurduğunuzda havaya bir su kabarcığı fırlayacaktır. Bunu hemen yakalayarak yolunuza devam edin. Karşınıza yanan dev bir kütük çıkacaktır. Ateş tuşuna basarak kütükteki yangını kısım kısım söndürebilirsiniz. Ancak bu sayede bölümün kalan kısımlarını görebilirsiniz. Şimdiye kadar olan kısımlardaki ses efektleri de bir hayli güzel. Hatta kayalar suya düşerken çıkan ses efekti gerçeği ile aynı. Kütüğü geçer geçmez tekrar yanmasını bekleyin ve yanınca da kılıcınızı ateşe sokarak alev almasını sağlayın. Biraz daha ilerleyince tekrar kısa bir bekleme süresinden sonra oyuna devam edebilirsiniz. Karşınıza çıkacak bölümde havadan taşlar düşecektir. Bunları ancak parçalayarak yolunuza devam edebilirsiniz. Fakat üçüncü taşı kaçırmamaya dikkat edin; bu taşın üzerinde parlayan yıldızlar var ve bu taş parçalandığında bir enerji kalkanı daha kazanabilirsiniz.

Kayaları da geçince karşınıza görüntüsünden pek sağlam olmadığı anlaşılan bir köprü çıkacaktır. Bu köprüyü geçmeniz gerekecektir. Köprünün yarısına geldiğinizde yukarıda sallanan sarmaşığa atlayıp ona tutunmazsanız köprü ağırlığınız altında fazla dayanamayıp çökecek ve siz de sonsuzluğun derinliklerine doğru yola çıkacaksınız. Bu tabii ki sevgilinizi üzecektir. O yüzden onu üzmemek için ve de hayatınızı kurtarmak için çok dikkatli ve çevik olmalısınız. Sarmaşığın üzerinde sallanırken uçurumun karşı tarafına geldiğinizde hemen yere atlayın; yoksa sarmaşık da ağırlığınıza fazla dayanamayıp kopacaktır. Burada sizi fazla ateşli arılar beklemektedir. Artık bundan sonrasını da açıklayamayacağım; çünkü oyunun tüm zevki kaçar ve oynamaktan vazgeçebilirsiniz.

Üçüncü bölümde sizi karla kaplı bir orman ve normal olarak bir önceki bölümden daha fazla zorluk beklemektedir. Burada da gözünüzü dört açarak dikkatli olup çevik davranmalısınız.

Dördüncü bölümde yine anka kuşu üzerinde uçmanız gerekecektir; fakat kaynar lavları geçmek için başka fikri olan varsa bunu hemen bana bildirsin. Her neyse, bu lavları da geçtikten sonra bir şatoya gireceksiniz ve burada canavarın en güçlü adamları sizi beklemektedir.

Oyun, grafik ve ses olarak tam puan alabilecek nitelikte. Oyunu yazanların daha ilk denemesi olduğundan çıkabilecek ufak aksilikleri de göz ardı edebiliriz. Fakat ben oyunu oynadığım sürece hiçbir aksilik çıkmadı. Bu da oyunu yazanların oyunu bitirdikten sonra bir hayli süre test etmiş olmalarından kaynaklanıyor herhalde. Programcılar böyle bir hızla ve sıfır hata oranı ile devam ederlerse bir hayli ünlü olmaları ve bol para kazanmaları zor olmasa gerek.

GRAFİK	% 87
SES	% 96
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 86

SHADOW WARIORS

Ömer ÖZYILMAZEL

Gölge savaşçılar... Japonların uzun yıllar önce kullandığı bir teknik... Juijitsu. Yani NINJA adı verilen Japon savaşçılarının kullandığı bir dövüş stili. Bu dövüş sanatı, uzun yıllar önce, Çin ile Japonya arasındaki bir savaş esnasında doğmuştu. Japonya, Çin'e karşı bir varlık gösterebilmek için yeni savaş teknikleri arıyordu. Bu arayışın sonunda, adı JUI-JITSU olan bir kişi yeni bir dövüş tekniği yarattı. Öyle ki bu sanatı öğrenen kişi, tam süper adam haline geliyordu. Suyun altında dakikalarca nefes almadan durabiliyor, çok yüksek yerlere zıplayabiliyordu. Ve bunun gibi daha birçok özelliğe sahip bu kişilere NİNJA adı veriliyordu.

Birçok filmlere ve oyunlara konu olan Ninjalar, bu kez de OCEAN firmasının yaptığı SHADOW WARIORS adlı oyunda karşımıza çıktılar. Dediğim gibi birçok Ninja oyunu yapıldı ama, bu oyun diğerlerine göre biraz daha ilginç. Ve bu oyun diğer oyunlara nazaran biraz daha zor. Ama dövüşmeyi seviyorsanız oyun zorluğu sizi etkilemeyecektir. Oyunu yüklediğinizde OCEAN firması tarafından hazırlanmış güzel bir demoyu göreceksiniz. Bu demoda, oyunun kısa bir açıklaması da yapılmış. Çok gizli bir görev üstlenen adamımız aynı zamanda bir Ninja. Amacı Amerikaya gidip görevini tamamlamak. Ama bu sırada birçok güçlüklerle karşılaşacak. Asıl oyuna başlamak için seçim menüsünden oyunu kaç kişi oynayacağınızı seçiyorsunuz. 1 - tek kişi, 2 - iki kişilik oyun anlamında. İki kişi oynanan kısmı çok iyi. Çünkü burada bir ekranda iki savaşçı bulunuyor. Böylece bu iki savaşçı birbirine yardım etmiş oluyor. Bir arkadaşınızla birlikte aynı ekran üzerinde, birbirinize yardımcı olarak düşmanlara karşı savaşmak eminim hepinizin hoşuna gider. Oyunu tek kişi ile oynuyorsanız, siz mavi elbiseli Ninja'ya kumanda ediyorsunuz. Eğer iki kişi ile oynuyorsanız PORT I'e bağlı joystick kırmızı elbiseli adamı (yani arkadaşınızı), PORT II'ye bağlı olan joystick de mavi elbiseli adamı yönetmenizi sağlıyor. Oyuna Newyork'ta başlıyorsunuz. Ana caddenin üzerindesiniz ve karşı taraftan iri yapılı, 3-4 kişiden oluşan bir grup sokak serserisi saldırıyor. Sizin amacınız bunun gibi karşınıza çıkacak olan adamları dövüp sürekli olarak sağa ilerlemek ve bir sonraki kademeye geçmek.

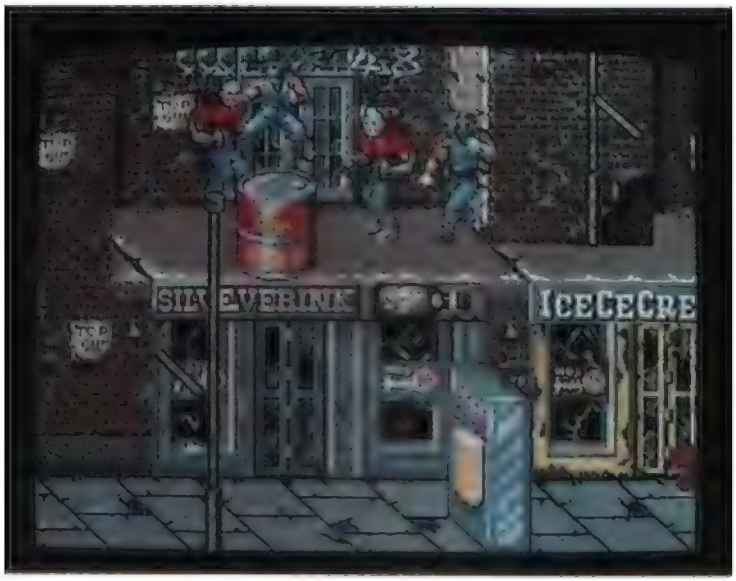
Oyunun oynanabilirlik özelliği (kumanda) çok iyi. Yaptığınız hareketler gerçeğe çok yakın. Özellikle adamınızın takla atmasını hepiniz beğeneceksiniz. Yani animasyon kısımları ve dövüş anları gerçek hareketlere çok benzetilmiş. Joystick ile yapabileceğiniz hareketleri şunlar:

• Sağa gitmek için, joystick'i sağa itin.
• Sola gitmek için, joystick'i sola itin.
• Zıplamak için, ateş tuşu + joystick yukarı.
• Yumruk atmak için ateş tuşuna bir kez basın.
• Sağa tekme atmak için ateş tuşu + joystick sağ
• Sola tekme atmak için ateş tuşu + joystick sol
• Yumruk + tekme için ateş tuşuna biraz basılı tutun
• Sağa takla için ateş tuşu + joystick sağ (yukarı) çapraz
• Sola takla için ateş tuşu + joystick sol (yukarı) çapraz.
• Sağa, rakibi kaldırıp atmak için joystick'i sağa itin ve bu sırada ateş tuşunu basılı tutun.
• Sola, rakibi kaldırıp atmak için joystick'i sola itin ve bu sırada ateş tuşunu basılı tutun.
• Barfikse tutunmak için, çubuğun altına gelin ve ateş tuşu + joysticka sağı.
• Barfiks çubuğunda, sağdaki adama tekme için, joystick sağa + ateş tuşu.
• Barfiks çubuğunda, soldaki adama tekme için, joystick sola + ateş tuşu.
• Barfiks çubuğundan sağa doğru takla atmak için, sağ alt çapraz + ateş tuşu.
• Barfiks çubuğundan sola doğru takla atmak için, sol alt çapraz + ateş tuşu.
• Karşınızda bulunan engele (duvar, varil) değdiğiniz zaman geriye doğru takla atabilirsiniz.

Size saldıran adamlarda tipik Amerikan serserilerine benzetilmiş. Bunları üç grupta toplayabiliriz:

1- Yüzleri maskeli adamlar: Eğer oyunu iki kişilik oynuyorsanız bu adamları kırmızı elbiseli Ninja'nın dövmesi gerekiyor. Bu adamlar diğer adamlara göre daha kuvvetli ve bunları yenmek için iki üç kez vurmak gerekiyor.

2- Bluejean'liler: Bu adamlarda aynı yukarıda olduğu gibi, iki kişi ile oynanıyorsa, mavi elbiseli Ninja'nın dövmesi gereken adamlar. Eğer oyun tek kişi ile oynanıyorsa bu hiç farketmiyor. Bu yüzden de bütün adamları dövmeniz gerekiyor. Bluejean'liler, maskeli adamlara göre daha kolay dövülüyor. Bunlara bir iki kez vurmanız onların ölmesini sağlıyor.



3- Azmanlar: İşte oyun içerisinde karşılaşabileceğiniz en zor adamlar bunlar. Bu adamlar diğer adamlarda daha iri ve de silahlı oluyorlar. Bazılarının ellerinde sopalar bazılarının ellerinde de kalaslar ve daha da garip silahlar bulunuyor. Ve işin en zor tarafı bu üç grup adamla aynı anda dövüşmek zorunda kalmanız. İşte bu yüzden de oyunu iki kişi oynarsanız döveceğiniz adam sayısı azalır ve kademeleri daha kolay geçebilirsiniz.

4- Devler: Bunlarda kademe sonlarında, bir sonraki kademeye geçmenizi engellemek isteyen yaratıklar. Gerçekten de dev bir insan boyutundalar. Bunları dövmek azmanlardan da zor. Çünkü boyut ve hacim bakımından aşırı derecede büyük olan bu tipleri yok etmek için 2-3 kez öldürmeniz gerekiyor. Yani bunlar ölüp ölüp dinliyorlar ve sizi yok etmeye çalışıyorlar.

İki kişi oynamanın diğer bir avantajı da, karşınızdaki adam size yumruk attığında adamınız yüzünü tutarak birkaç saniye bekliyor. Adamınız kendisine gelemeden bir darbe daha alınca ölüyorsunuz. İki kişilik oyunda, kumanda ettiğiniz adamlardan biri yüzünü tuttuğu sırada, ikinci adamınız gelip, size ikinci darbeyi vurmaya çalışan serseriye bir yumruk ya da tekme atabilirse, diğer adamınız kendisini toparlayıp dayak yemekten kurtuluyor.

Evet oyunumuzun diğer bir amacı da, sağa doğru ilerlerken yerde çıkan nesneleri toplamak. Yerden silah, ekstra hak, ekstra zaman ve enerji toplamanız mümkün. Ama bunları toplamak için adamları öldürmeniz gerekiyor. Yani bu nesneler sizin öldürdüğünüz adamların sonucunda ortaya çıkıyor. Örneğin yerde (alevlerin üzerinde) kılıç resmi çıktığı zaman bunu alın. Bunu almak için üzerine basmanız yeterli olacaktır. Böylece bir kılıç almış oluyorsunuz. Kılıç, dövüşürken çok işinize yarayacak. Çünkü kılıçla vurduğunuz bir darbe rakibinizi öldürmeye yetecektir. Ama kılıcı sürekli olarak kullanamıyorsunuz. Kılıcı kullanmanın belli bir süresi var. Ayrıca yerde, kırmızı ya da mavi renkte kapsüller çıkıyor. Bunları alarak kendinize enerji kazandırmış oluyorsunuz. Oyunu iki kişi oynuyorsanız, mavi kapsülleri mavi elbiseli Ninja, kırmızı kapsülleri de kırmızı elbiseli Ninja'nın alması gerekir. Aksi takdirde bir sorun çıkmıyor ama, enerjide kazanmış oluyorsunuz. Yerde çıkan yuvarlak nesnelerde size ekstra zaman veriyor. Oyuna başlarken belli bir süreniz var. Bu süre oyun başladıktan itibaren geriye doğru saymaya başlıyor. Bu süre içinde adamları yenmeniz gerekiyor. Eğer bunu başaramazsanız haklarınız bitiyor. Ve oyun bitiyor. Oyun bittiği zaman ekranda CONTINUE? sorusu çıkıyor ve yazının yanında bulunan bir sayaç sekizden geriye doğru saymaya başlıyor. Bu sayı sıfır olmadan 1 'e ya da 2'ye basmanız gerekiyor. Ve böylece oyun tekrardan başlıyor. Aslında CONTINUE seçeneğinden 1 ya da 2 seçildiğinde oyuna kaldığınız yerden devam etmeniz gerekiyor ama böyle bir durum söz konusu değil. Oyuna tekrar baştan başlıyorsunuz. İşte bu da oyunun en sinir bozucu kısmı. Tam ilerlemişken birden ölüyorsunuz ve oyuna tekrar ilk kısımdan başlıyorsunuz; bu da insanı çileden çıkarıyor. Oyunun ilginç kısımlarından birisi de jimnastik yaptığınız kısım. Elektrik direklerine bağlı borulara tutunarak barfiks hareketleri yapıyorsunuz. Karşıdan veya arkadan gelen adamları tekmeliyerek öldürebiliyorsunuz. Ayrıca köprülerden geçerken dikkatli olun aşağıya düşebilirsiniz.

Oyun içerisinde oynarken, bir ekran sağa gitmek için o an ekranda gördüğünüz bütün adamları dövmeniz gerekiyor. Adamlarla dövüşürken, rakiplerinizden biri bir an donarak ekranda kalıyor (hiç hareket etmiyor ve sizin ona vurduğunuz darbeler kendisine etki etmiyor). Bu olay başınıza geldiği zaman sağa doğru ilerleyemiyorsunuz. Hemen oyun kitlendi diye üzülmeyin, nümerik klavyeden "0" tuşuna basmanız oyuna devam etmenizi sağlayacaktır. Aynı zamanda "0" tuşu (nümerik klavyeden girilen) savaştığınız adamları da yok etmeye yarıyor, şöyle ki, dövüştüğünüz adamlar gruplar halinde geliyorlar. Yani her grup belli bir sırayı takip ediyor. Örneğin 3. kademede size 15 tane grup saldıracak. "0" tuşuna peş peşe basarak size saldıracak grupların sırasını arttırıyorsunuz. İlk grup geldiğinde "0" tuşuna basarsanız, gelen grup yok olacak ve yerine ikinci grup çıkacaktır. Böylece, bir anda 15. grupla dövüşüp oyunu daha kolay oynanılır hale getirebilirsiniz. Oyuna tek kişi başlayıp oyun içerisinde de ikinci adamı devreye sokmak mümkün, bunun içinde "2" (nümerik klavyeden değil) numaralı tuşa basmanız mümkün. Sağa doğru ilerlerken bazı dükkanlar göreceksiniz. Ve bunların bazılarının kapıları da açık. Sakın bu dükkanlardan içeriye girmeye çalışmayın. Eğer böyle bir hareket yapmaya kalkarsanız, kendi kendinizi sıkıştırmış olursunuz.

Oyun grafik ve animasyon bakımından gerçekten de çok iyi. DOUBLE DRAGON türü oyunları seven arkadaşlar eminim bu oyunu da aynı zevkle oynayacaklardır. Eğer bu oyunu rahat oynamak istiyorsanız ve oyunu bitirmeyi düşünüyorsanız mutlaka iki kişi oynamanız gerekir. Ben bu oyunda kardeşimin sayesinde ilerleme kaydedebildim. Ayrıca oyun ile ilgili küçük bir tiyo, ekstra zaman kapsüllerini kullanmak için (time 0 olunca) SPACE tuşuna basın. Ve iki kişi oynarken, bir oyuncu ölürse ve tekrar ekrana çıkmazsa mavi elbiseli adamı ekrana çıkarmak için 1 'e, kırmızı elbiseli adamı çıkarmak içinde 2'ye basın.

Sanıyorum bu oyun ile hoşça vakit geçireceksiniz. Hepinize iyi eğlenceler dilerim.

Uğur ÖZYILMAZEL

Merhaba, bu sayı sizlere benim konularımın dışında bir oyunu tanıtmaya çalışacağım. Ben genelde arcade, arcade + adventure ve karate oyunlarını severim, ama bu ay SHOOT'EM-UP türünde bir oyun açıklayacağım. Shoot'em-up türü oyunlar, genellikle ARCADE makinelerinin oyunlarıdır. Çünkü bu oyunlar gayet hareketli ve de eğlenceli oyunlardır. Bu yüzden de arcade makinelerinin klasikleri haline gelmişlerdir. Şu ana kadar Amiga'da birçok shoot'em-up yapıldı. Ama bu oyunun en ilginç yanı oyunu yapan kişiler. Pipe Rider, ANDREAS FUCHS ve CLAUDIO PITRELLA tarafından yapılmış bir SHOOT'EM-UP. Yani bu bir firma oyunu değil. Avrupa'da yaşayan bir bilgisayar grubunun elemanları tarafından yapılan bir oyun. Bu oyunu yapan grubun adı da KEFRENS. Bu oyun, **FUNTASTIC** firması adı ile yapılmış. Demolarla ilgilenen arkadaşlar bu ismi hemen tanıyacaklardır.

Oyunun konusuna gelince... Oyun yüklendiğinde karşımıza bir menü çıkacak. Burada; F1 - 1 PLAYER, F2 - 2 PLAYER, F3- TOP TEN seçenekleri bulunmakta. F1, oyunu tek kişi, F2 de oyunu iki kişi karşılıklı oynamak için. F3 de yüksek skorların bulunduğu onur tablosu. Buraya girmek oldukça güç ama birkaç saatimi vererek bu tabloya girmeyi başardım. (Sondan ikinci olarak)

F1'e basarak oyuna başladıığınızda kendinizi STAGE 1'de bulacaksınız. Oyunun ekran dizaynı da şöyle:

Ekranın 1/4'ünü kaplayan bir çerçeve var. Bu çerçeve kare şeklindeki bir boruyu anımsatıyor. Ekranın sol kısmında kendi gemimiz, tam karşımızda da düşman gemiler ve ortada da vurmamız gereken uzay gemileri var. Oyun tek kişi ile oynanıyorsa karşı tarafta bulunan uzay gemisi de bizim tarafımızdan kumanda ediliyor. Yani iki gemi, birbirinin simetriğinde hareket ediyor. Ekranın en alt kısmında kontrol tabloları var. Yanında 1 yazan tablo, ilk oyuncunun durumunu, 2 yazan da ikinci oyuncunun durumunu gösteriyor. Bu tabloda;

1. Kare- Ekranda vurmamız gereken uzay gemilerinin sayısını gösteriyor. Uzay gemilerini vurdukça bu sayı birer birer azalıyor ve 01 olduğunda diğer kademeye geçiliyor.

2. Kare- Burada da kaç hakkımız olduğu yazıyor. Oyuna başlarken 10 hak veriliyor. Oyun sırasında bu sayı yükselip alçalabiliyor.

3. Kare- Burası skor tabelanız. Aldığınız puanlar buraya yazılıyor.

İkinci karenin yanında bulunan karede de zamanınız gösteriliyor. Maksimum 60 saniyede bütün gemileri yok etmeniz gerekiyor.

Ayrıca ekranın sağ alt köşesinde de 6 küçük kareden oluşan bir kısım var. Buraya da oyun içerisinde topladığınız nesneler koyuluyor.

STAGE 1:

Bu bölümün adı HELICOPS. Bu kısımda ekranın ortasında duran, helikoptere benzeyen nesneleri yok etmeye çalışacağız. Biz onlara ateş ederken onlarda bize ateş ediyorlar. Bu yüzden dikkatli olmak lazım. Aynı zamanda karşıdaki gemide bizim kumandamız altında olduğu için (eğer oyun tek kişi ile oynanıyorsa) biz ateş ettikçe oda ateş ediyor ve tam karşımızda olduğu işinde bizi vurma ihtimali de çok yüksek.

STAGE 2:

Bu bölümün adı FLIPIN COINS. Bu kısımda oyun oynadığımız ekranın dizaynı değişiyor. Ekranın en üst kısmında sarı bir çizgi bulunuyor. Ve yukarısında yuvarlak şeklindeki uzay gemileri süratle üzerimize doğru gelmeye başlıyorlar. Bu sırada da bize ateş ediyorlar. Ekranın üst kısmında bulunan çizgide yavaş yavaş aşağı inmeye başlıyor. Hareket eden düşman uzay gemileri de bu çizgiye çarpıp geçtikleri için onlarla savaşacağımız alanda iyice daralıyor. Çok süratli bir şekilde onları vurmamız gerekiyor. Ama onların attıkları füzelere de isabet olmamak lazım.

STAGE 3:

Bu bölümün adı MAD MARBLESS I. Bu bölümün dizaynı aynı ilk bölüme benziyor. Bu ve bundan sonraki bölümlerde aynen böyle olacak. Yani stage 4. stage 2'ye stage 5 de stage 1 'e benzeyecek. Burada da ekranın ortasında bulunan uzay gemilerini yok edip, ekranda çıkan harfleri toplayacağız. Ama ara sıra çıkacak olan canavara dikkat edin. Çünkü bu yaratık, sizin bulunduğunuz boru hattı üzerinde ilerleyecek ve sizi öldürmeye çalışacak.

STAGE 4:

Bu bölümün adı MEGAFORCE. Oyunumuz gitgide zorlaşıyor. Bize saldıran uzay gemilerinin sayısı artıyor ve onlardan kaçmamız güçleşiyor.

STAGE 5:

Bu bölümün adı MAD MARBLES II. 3. bölümde ilk kısmını oynadığımız oyunun devamını oynayacağız. Bize saldıran uzay gemilerinin de hızlarının arttığm fark edeceksiniz.

STAGE 6:

Bu bölümün adı TANCUILIZE. Bu bölümden doğrudan 8. bölüme atlıyorsu-

STAGE 8:

Bu bölümün adı MUENCH SELTSAMERS.

STAGE 9:

Bu bölümün adı EGGING MUSTROOMS

STAGE 10:

Bu bölümün adı FLYING TEPOTS.

STAGE 11:

Bu bölümün adı TRASHCAN ATTACK.

STAGE 12:

Bu bölümün adı RISING PHONEIX.

Stage 8'den sonraki kısımları anlatmayı gereksiz buldum. Çünkü diğer bölümler, iki önceki bölümün aynısı. Ve amacınız da aynı. 2 ve 2'nin katları şeklinde giden aşamalarda toplayacağınız nesneler (harf şeklinde) şunlar:

R- ROCKET. Yedek roket anlamında.

D- Yedek gemi anlamında.

M- Bomba almanızı sağlıyor.

T- TIME. Ekstra zaman almanızı sağlıyor.

S- SPEED. Hızlı hareket etmenizi sağlıyor.

H- Enerji almak için.

B- Güç kalkanı.

Evet bütün bu parçaları toplamınız oyunun amacını gerçekleştirmek ve oyunu kolay oynamanızı sağlayacaktır.

Shoot'em-up oyunları içerisinde en iyilerden biri olan bu oyun arşive koyulacak bir değerde. Sanıyorum bu tür oyunları seven arkadaşlar PIPE RIDER'dan hoşlanacaklarına eminim. Hepinize bol shoot'em-up'lı günler dilerim.

ROCKSTAR

Mehmet Ali ŞAHİN

ROCK STAR, Colin Jones tarafından yazılmış. Codemasters firmasının kurucuları Darling kardeşlerin prodüktörlüğünü yaptığı bir strateji oyunu. Bildiğiniz gibi bu firma aklınıza gelebilecek her türlü simülasyon oyunları yazmakla ünlü. Bu oyuna da bir tür müzik prodüktörlüğü simülasyonu diyebiliriz. Codemasters'ın simülasyonları genelde grafik ve ses efektleri olarak pek bir şey vaadetmezler, tek özellikleri oynanabilirliklerinin yüksek olması. ROCK STAR ise yine aynı kategoriye sokulabilir. Grafikler ve ses muhteşem değil, ancak gerektiği sınırda kullanılmış. Jenerik kısmındaki müzik ise bence oldukça iyi. Neyse artık oyuna geçelim.

Cecil, oyunda bizim oynadığımız karakter ve son giriştiği işte de pek başarılı olamamış bir iş adamı. Şimdi ise müzik prodüktörlüğü işine el atmış. Elinde kalan son 50.000 pound ile bu işi becermek bizim görevimiz.

Önce oyuna kaç ROCK yıldızı ile başlayacağımızı belirtiyor ve video odasında forward (ileri) ve rewind (geri) ile ayarlamalar yapıp, select ile yıldızlarımızı seçiyoruz, bu arada yıldızların haftalık ücretlerini cebinize göre ayarlamayı unutmayın. Aynı zamanda her yıldızın kendine özgü davranışları var. Kimisinin istekleri bitmiyor, kimisi ise devamlı olay çıkartıyor. Bunlar ise cüzdanı kemiren cinsten şeyler.

Seçimden sonra eğer birden fazla kişi ile ir grup kurduysanız bu gruba bir isim öneriliyor (öneriler çoğunlukla yardımcınız Clive tarafından yapılıyor). İsterseniz ismi kabul edin, isterseniz hayalinizdeki grubun adını koyun. Daha sonra ise gruba alacağınız enstrümanların kalitesi soruluyor. Paraya her zaman ama her zaman dikkat edin. Ve sonunda oyunumuz başlıyor.

Bu kısımda göreceğiniz seçenekler oyun boyunca devamlı önümüzde olacaklar.

PRACTICE, yıldızları bir odaya kapatıp çalıştırılmalarını sağlar. Bu kısım oyunun başında büyük önem taşıyor. En az 15 gün prova yapmadan konser vermeyin.

GIG ile konser düzenliyorsunuz. Bu kısımda konserin nerede, hangi bilet fiyatı ile ve kaç gece düzenleyeceğinizi seçiyorsunuz. Konserler sizin en önemli gelir kaynağınız. Bu sebeple burada size en uygun olan bilet fiyatlarını vermek istiyorum: Stadyumlar 10, konser salonları 15, üniversiteler 20 pound, Pub ve Club, konserleri ise gelecek vaadetmedikleri için tavsiye etmem.

PUBLICITY, rock yıldızlarınızın adının gazete haberleri ile duyulmasını sağlar. Bu arada gazetedeki yazılara göz atmayı unutmayın. Bu haberlerden sonra bilet satışınız yüzde doksan dokuz ihtimalle düşeceği için kullanmanızı önermem.

GIFTS, yıldızlarınıza hediyeler verebilmenizi sağlar. Bir bakıma buna mecbursunuz yoksa yıldızlar size rest çekebilirler.

SAVE/LOAD, oyunu istediğiniz zaman kaydetme ve daha sonraki bir zamanla devam etme olanağı sağlar. Ancak elinizdeki ülkemizin hemen her yerinde olduğu gibi tek disketlik versiyon ise boşuna uğraşmayın. Tek disk versiyonda bu seçenek çalışmıyor.

QUIT ile oyunu sona erdirebilirsiniz. Başarılı bir başlangıç yapamadığınızda, bence en iyisi tekrar başlamak. Quit yaptığınızda önünüze çıkan seçenek te yine aynı yıldızları kullanıp kullanmayacağınız soruluyor. Seçim size kalmış.

Ve oyuna devam ediyorsunuz. Konser verirken Clive değişik şovlar gibi bazı şeyler öneriyor. Bunları paranız olduğu sürece evet olarak cevaplayın. Ama paranız azsa ve hayır diyecekseniz önce öneriyi okuyun. Çünkü bazen yıldızlardan biri rest çekebiliyor ve çok şeyi hatta bazen oyunu kaybediyorsunuz.

Konserlerden sonra büronun telefonu çalmaya başlıyor. Bu telefonlarda iyi bir haber pek yok:

Reklam vermek isteyen firmalar adlarını konser afişinde tutmanız için size 100000 pound gibi az (evet az) miktarda para önerirler. Bunları kabul etmeyin. Eğer mutlaka etmeniz gerekiyorsa sonuçlarına katlanın. Reklam veren Soma Electronics firmasının hatalı nükleer santraller inşa etmesi gibi haberlerin manşetlerden inmemesi ve olaydan sonra bile aynı ismin konser afişlerinde yer alması gibi. Aynı miktar parayı dolu bir stadyum konserinden bir gecede kazanabilirsiniz.

Yardım konseri davetleri. Bunlara katılıp katılmamakta serbestsiniz. Seçiminize göre ya bu sizi hiç etkilemez ya da gazetelere manşet olursunuz. Benim bulduğum en olaysız yöntem sırayla evet-hayır-evet-hayır şeklinde seçim yapmanızdır.

Plak şirketlerinin kayıt çağrıları ile ise oyunun asıl amacı ortaya çıkıyor. Yıl sonuna kadar dört platin plak kazanmak. Burada vaktiniz varsa ilk çağrıları kabul

etmeyin bir süre sonra daha yüksek teklif alacaksınız. % 20'den daha yüksek bir teklif alamayacağınızı da ekleyeyim. Bu teklifi kabul ettiğinizde olacakları ise birazdan anlatacağım.

Sizin zararınıza gelen telefonlara ise korsan kayıtlar, şarkımı çaldı tarzı dava açanlar, yenilenmesi gereken aletler ya da yıldızlarınızın işlediği suçların ve verdikleri zararların tazminatları olarak sayabiliriz.

Gelelim kayıt teklifini kabul ettiğinizde olan olaylara. Önce ana menüye RECORD seçeneği ekleniyor. Bunu uyguladığınızda kaç kanallı bir stüdyoda kayıt yapacağınızı seçin. Ve eğlenceye hazırlanın.

Stüdyoda her şarkının kaydı yapıldıktan sonra şarkının adı öneriliyor. Kabul etmezseniz kendiniz isim verebilirsiniz. Cecil'in sakarlıklarına rağmen on şarkının kaydı bitiyor. Şu an sizin en zararlı çıkabileceğiniz bir an. Dua edinki telefon çalmasın. Çalarsa master kayıt bantının çalındığını ve karşılığında 1.000.000 pound istendiğini belirten bir mesaj alınıyor. Paranız varsa ödeyin, ne de olsa para çok çok kolay kazanılıyor (Bu laf sadece bu oyun için geçerli). Yoksa tüm kayıt işlemleri ile yeniden uğraşıp korsan kayıt olasılığını arttırabilirsiniz.

Kayıt bitince menüdeki RECORD seçeneğinin yerine RELEASE Seçeneği yani plak ya da albüm çıkartma gelir. Her plağı çıkarttığınızda video-klip yapıp yapmayacağınız soruluyor. Evet seçeneği ile her tür ve her bütçeye uygun seçim yapabilirsiniz. Albüm çıkarttığınızda ise albümün adını koyuyorsunuz. Unutmayın albümü sadece bir kere çıkarabilirsiniz. Uygun zamanı yani bir şarkınızın ilk beş'e girmesini beklemenizi öneririm. Şarkı ya da albüm çıktıktan sonra her hafta listeler gösteriliyor. Buradaki isimler daha iyisi tüm isimleri okumanızı öneririm. Bu arada ekranın sağ altındaki SALES satışlar kutusu da listelerle ilişkili olarak satış grafiğinizi gösteriyor. Şarkı ya da albüm listeye girdikten sonra heyecan başlıyor. Çünkü platin plak kazanmak için bir şarkının ve albümün ilk dört sıradan birinde olması gerekiyor.

Para çok ama zaman gerçekten çok az. Ben ancak iki platin alabildim. Bunu becerebilmek için epeyce bir uğraş (birkaç yıl kadar!!) ve kendi taktiklerimi geliştirmem gerekli. Size birkaç ipucu vereyim:

Plak çıkartınca 5 gün çalışın. Pub ya da Clublerde konser vermeyin. Stadyum konserlerini en azda tutun. Uygun fiyatlı, süresi kısa konserler verin. Şov yapın. Yıldızlarınızı unutmayın.

Genelde plak çıkarttıktan bir süre sonra CHARITY GIG daveti alırsınız. Bu davetlere yukarıda yazdığımın tersine cevaplar verirseniz; bilet satışlarınız epeyce düşer, ancak plak satışlarınızda beklenmeyen bir artış görülebilir. Ancak bu olay sürekli gözlenirse istediğiniz kadar uğraşın şarkılarınız onuncu sıradan yukarı çıkmaz.

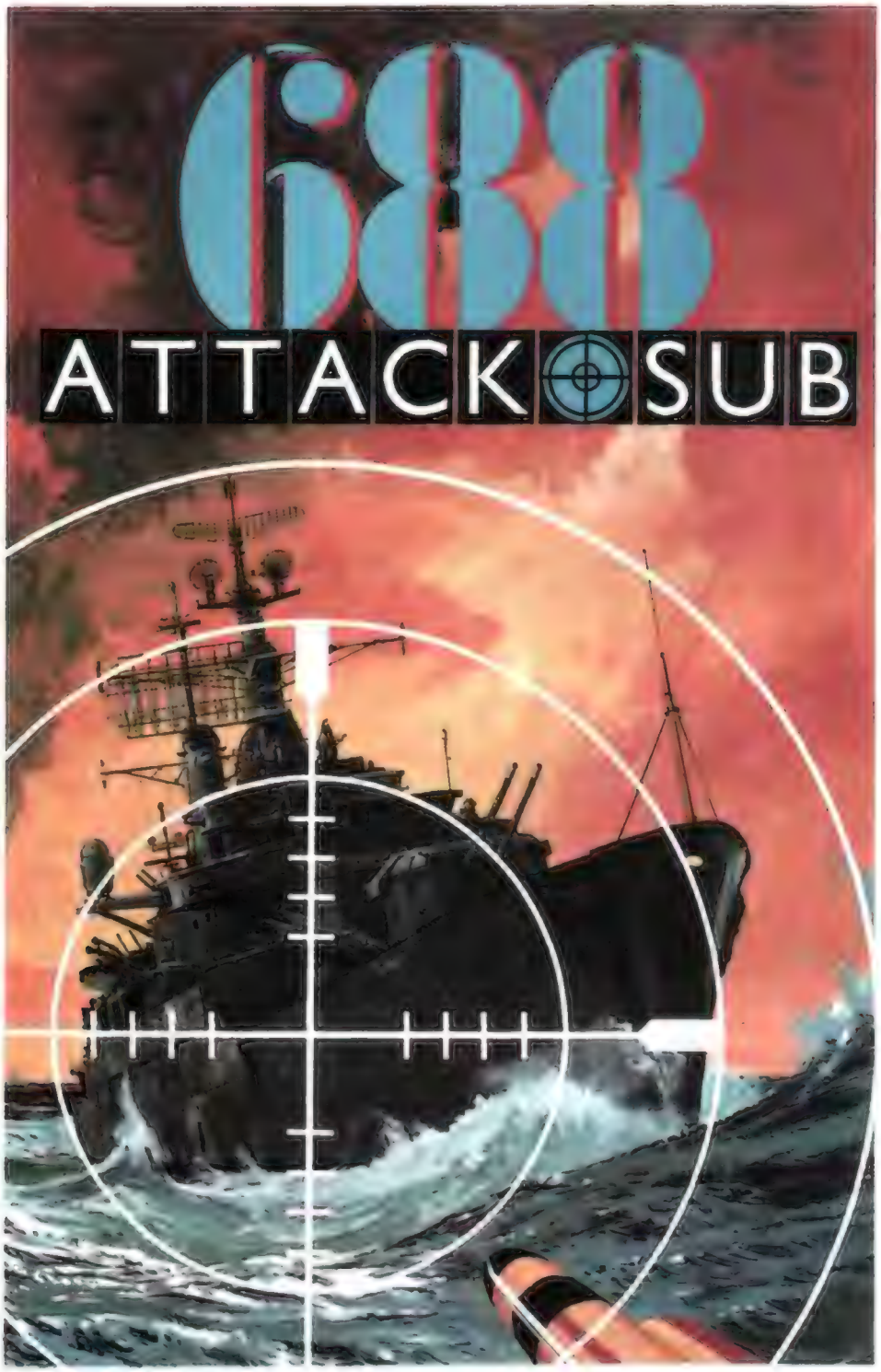
Seçeceğiniz yıldızlara dikkat edin. Hele oyunun başında daha çok dikkat gösterin. Her yıldızın bir özelliği olduğunu yazmıştım. Örnek verecek olursam Joan Jet çok fazla olay çıkarır. Queen'in Freddy'si çok fazla hediye ister, Michael ise şovları için çok para ister. Tabii bu isimler oyundaki adları değil. Oyunda bütün isimler değiştirilmiş. Bütün bu kaprislere katlanmak yerine kendinize daha uysal ve haftalık ücretleri ile yetinmesini bilen yıldızlar bulun.

Kesinlikle reklam almayın. Başta yararlı olduğunu sanabilirsiniz ama acısı sonradan çıkar. Bu oyunda para denizde kum örneği.

Daha önce de yazdığım gibi, ses ve grafikleri ile çok şey vaadetmeyen ama oynanabilirliği yüksek, kimi zaman eğlendiren, kimi zaman ise gıcık edip delice düşündüren, eğlenceli bir oyun sanıldığı kadar İngilizce bilgisi gerektirmeyen özelliği ile pek çok piyasa oyununa fark atabilecek düzeyde. Eğer iyi bir shoot'em up bulamadıysanız ya da artık hep aynı tip oyunlardan bıktıysanız, müzikle en azından dinleyici olarak ilgileniyorsanız, çok iyi ses ve grafiği oyun beğenmek için şart koşmuyorsanız, bence ROCK STAR tam size göre. Almanızı, en azından bu oyunu bilerek oynamış birinden dinlemenizi öneririm.

Ben yaklaşık bir aydır henüz sıkılmadan oynuyorum.

Hepinize kaliteli müzik günleri diliyorum.



GÜÇLÜ YURDUNOL

Oyunumuz bir denizaltı simulasyonu. 688 attack Sub'ın özelliği; USS Los Angeles, USS Dalles veya alfa sınıfı bir sovyet denizaltısı olan Leninski Konsomol'u kullanmak için seçebilme şansımız. Oyunumuzu yükledikten sonra karşımıza görev ekranı çıkar. Görev seçimi için mouse işaretçisi ile görevin sağ tarafındaki küçük dörtgen kliklerim Bu dörtgenler o görevde kullanabileceğiniz denizaltıları temsil ederler. Bundan sonraki ekran yardımı ile isterseniz seçenekleri kullanarak Workbench'e dönebilir, görev ekranına çıkabilir veya oyuna başlayabilirsiniz. Oyunumuzun zorluğu Normal ve Beginner seçenekleri ile belirlenmiştir. Bu ekrandan sonra oyunumuz kaptan köprüsünde başlıyor. Ekranda, her birinin değişik fonksiyonları olan denizaltı yönetim konsollarını, istersek mouse ile, istersek fonksiyon tuşları ile seçebileceğiz. Eğer bu seçimi mouse ile yapmaya karar verdiyseniz mouse odada dolaştırdığınız çeşitli yerlerde çeşitli şekillere girecektir. İşte bu şekiller, klavye tuşları ve seçtiğiniz konsolların görevlerini aşağıda bulacaksınız:

(F2) Denizaltı iletişim bölümü (şimşek): Bu bölüm sayesinde uzayda bize mesaj göndermekle görevli uydu ile temas kurabilir, görevinizle ilgili gerekli bilgileri alabilirsiniz.

Görevinizin detaylarını almanız için önceden denizaltınızın antenini açmış olmanız ve SEND CODE seçeneğini kullanmış olmanız gerekmekte. Ancak bunlardan sonra görevinizin içeriği size iletilecek.

İletişim bölümü kontrol fonksiyonları:

SEND CODE: Bu fonksiyon denizaltının uydudan görev emirlerini istemesinde kullanılır.

TRANSMIT: Bu fonksiyon ile bazı mesajlar yazabilirsiniz.

PERIPCOPE: Bu seçenek ile 20 fit ve yukarısında periskobunuzu açıp kullanabilirsiniz.

ANTENNA: Uydu ile bağlantı kurmak için 20 fit ve yukarısında kullanabilirsiniz

PREVIOUS ve NEXT: Bu iki komutla bir önce gelmiş olan veya ondan bir sonraki denizaltı personelinizden size verilmiş raporları ekranın alt kısmındaki info kısmına getirebilirsiniz.

(F3) Hasar durumu konsolu (denizaltı): Bu konsol yardımı ile denizaltımızın hasar raporunu görebilir. SELECT tuşu ile değişik sistemler hakkında bilgi alabilirsiniz.

(F4) Denizaltı haraket kumanda bölümü (dümen): Bu bölüm ile denizaltınızın rotasını dümen (rudder) ile ayarlar, bulunduğunuz derinliği değiştirebilirsiniz. Periskop ve antenle ilgili seçeneklere bu bölümde de rastlıyoruz.

Bazı denizaltı kumanda bölümü fonksiyonları:

SCALE: Bu fonksiyonun oklarını kullanarak haritamızı büyültüp, küçültebiliriz.

RISE ve DIVE: Bu fonksiyon derinliğimizi değiştirmeye yarar. Ayrıca bunun yanındaki fonksiyon ile istersek doğrudan 150 fit derinliği, periskop (20 fit) derinliğini veya EMERGENCY seçeneği ile su yüzüne çıkabiliriz.

Auto halm seçeneğini, (F6) tuşunu incelerken ele alacağız.

(F5) Periskop ve hedef araştırma bölümü (periskop): Eğer periskop derinliğinde bulunuyorsak, periskop görüntüsünü buradan elde edebiliriz. Rotator yardımı ile periskobumuzu hareket ettirebiliriz.

Bazı gerekli fonksiyonlar:

TARGET: Bu ve birkaç bölümde daha çıkacak olan bu fonksiyon sayesinde harita üzerinde veya periskopta görülen cisimler hakkında bilgi edinebileceğiz. Bunun için yapmamız gereken

tek şey, ekranımızın üzerindeki hedef bilgilerine ait kısım veriler ile dolduğunda sol mouse tuşuna basmak olacaktır. Böylece o hedefi kullanacağımız silaha kilitlemiş oluruz.

LAUNCH: Silah bölümünden seçilmiş silah ateşleme için kullanılır. Periskop bölümünde bulunurken ancak daha önce silah bölümünden seçtiğiniz silahı kullanabilirsiniz. Bu seçenek ile birkaç bölümde daha karşılaşacaksınız.

HUD: (Head Up Display) Harita üzerinde gördüğünüz yön ve derinlik göstergelerini ortadan kaldırır.

Bu bölümde ve diğer bölümlerde görmüş olduğunuz ESM sayıcı, aldığı renklerle çevredeki sizden başka radar sinyalleri gösteren kaynakları gösterir, ciddi durumlarda derinlere dalıp izinizi kaybettirmek en güvenli yoldur. Çünkü ancak bir güdümlü füzenin veya bir savaş gemisinin güçlü radarları vardır.

(F6) Navigasyon bölümü (pergel): Bu bölüm yardımı ile haritanızdaki bir noktayı otomatik pilota kilitleyebilirsiniz.

Bu bölümün fonksiyonları:

SET: Bu seçeneği seçtikten sonra haritada işaretlediğiniz noktaya doğru otomatik pilot ile ilerlersiniz.

CLEAR: Set ettiğiniz noktayı ortadan kaldırmak için.

AUTO HALM: Otomatik pilot.

TIME COMP: Zaman sayacı.

(F7) Denizaltı silah bölümü (torpido): Denizaltınızın yegane silahları olan torpil ve füzeleri fırlatıp, torpidolarınızı kontrol edeceğiniz bölüm.

Önemli fonksiyonları:

HEWAPON STATUS: Oyuna ilk başladığınızda boş bulacağınız torpido tüplerim, mouse'unuzu istediğiniz tüpü sol tuş ile seçt <:en sonra sol tuşa bir kere daha basarak doldurmaya başlayabilirsiniz. Tüpler bir süre sonra dolacaktır. Dolan tüpleri boş olanlardan kırmızı renkleri ile ayırabilirsiniz. Her tüpün belli bir saati tipi vardır. İlk dört tüpte torpidolar, diğer tüplerde sizi, fırlatıldığında çıkaracağı ses dalgaları ile koruyacak olan NOSE MAKER'lar ve son olarak en alttaki ek tüpte çeşitli sayıda bulunan füzelerimiz var.

TARGET: Bir silahı kullanmadan önce, (özellikle füzelerde) kesinlikle hedef belirtmeniz gereklidir. Çünkü silah, atıldıktan sonra, hedefin doğrultusuna, özellikte torpidolarda hedefin derinliğine inecek ve hedef ile bağlantılı halde kalacaktır. Bu yüzden belli bir hedefe kontak kurulduktan sonra gönderilmiş bir torpidoyu başka bir hedefe ayarlamak hatalı olacaktır.

LAUNCH: Düşman olduğundan emin olduğunuz bir kontağı target ile seçtikten sonra istediğiniz silahın tüpünü secin ve bu seçeneği kullanın. Fakat ateşlemeden önce dikkat etmeniz gereken bir başka nokta hedefin cinsidir. Füzelerinizi ancak su üstü hedeflerine (surface targets). torpidoları ise sualtı (submerged) veya su üstü hedeflerine karşı kullanabilirsiniz.

TORPİDO KONTROLÜ: Torpidoyu fırlattıktan sonra da seçtiğiniz hedefin yer değiştirmesine göre kontrol edebilir, yeni bir yön verebilirsiniz. Bu füzeler için pek gerekli değil, çünkü bunlar hedeflerine daha çabuk ulaşırlar. SELECT ile istediğimiz torpidoyu seçip, vereceğimiz DIRECT komutu ile harita üzerinde yeni hedef noktasını belirleriz. Eğer torpidoya son ana kadar yeni koordinatlar vermek istemiyorsanız, torpidonun kendi arama sistemini SEARCH seçeneği ile çalıştırabilirsiniz. DETONATE komutu seçmiş olduğunuz torpidonun kendini imha sistemini çalıştırır.

(F8) Sonar ve hedef arama bölümü (kulaklık): Bu bölüm ile su altı ve üstündeki kontakları çeşitli fonksiyonlar ile araştırabilirsiniz.

Sonar arama fonksiyonları:

ANALYSE: Seçilen bir hedefi tanımlamak için kullanılır.

ACTIVE SONAR: Çevrenizdeki düşmanları bulabilecek, güçlü bir sonar dalgasıdır. Ancak bir defa kullanıldığında bile denizaltınızın sonarlarca yakalanmasını sağlar.

NOISE FILTER: Ses filtresi aktif kullanıldığında denizaltının bulunmasını önler, ancak siz de düşman kontaklarını kaybedersiniz.

TOWED ARRAY: Denizaltınızın kuyruk kısmından bırakılan bir tür sonar. Tovved array'ı kullanırken düşük hızla gitmelisiniz, yoksa bağlantı kopar.

(F9) Kaptan köprüsüne dönüş.

GENEL TAKTİKLER:

Her zaman için öncelikli hedefleri vurun ve füzelerinizi gerçekten uzakta olan ve vurulması gereken su üstü hedeflerinde kullanın. Torpidoların da fazla uzağa gittiklerinde kumanda telleri kopmaktadır, ama yine de çok yakınınıza gemi yaklaştırmayın. Eğer size doğru gelen torpiller varsa, bunlardan kurtulmak için bir noise maker kullanın ve yön değiştirerek derhal bir termal sıcak su katı geçin. Bu farklı ısı derecelerindeki su akıntılarının oluşturduğu tabakalar, bütün sonar sistemlerinde etkili olurlar. Böylece bu tabakaya girmiş veya düşman ile arasına böyle bir tabaka almış denizaltılar, düşmanları bu seviyeye inene kadar güvenlikte olacaklar.

Yukarıdaki taktik bilgisinin diğer denizaltı simulasyonlarında da size yardımcı olacağını umarım.

688 Attack Sub, Red Storm Rising'i oynayanlar için biraz daha karışık ve grafik bakımından biraz daha eksik gelebilir, ama şuna inanıyorum ki hedefleri vururken kendi çabamızla görmeye çalışmamız ve digitize edilmiş personel görüntüleri oyuna gerçekçilik katmış. Bu sıcak günlerde o anları sıkılanlar için ideal bir 512K oyunu. İYİ AVLAR

688 ATTACK SUB GÖREVLERİ:

1- TORPEX'89: (688 için) Kuzey Atlantik'te yapılacak eğitim görevi. Karşınıza çıkacak olan 3 Forrest Sherman sınıfı savaş gemisini batırmalısınız. Ancak bu tatbikat içinde sizin yerinizi sonarla keşfederlerse oyun başarısızlığınız ile bitmiş olur. Ateş açacağınız gemilere her zaman tam tanımlama yaptıktan sonra saldırın. Her an görev alanınıza hesapta olmayan bir dost veya silahsız yük gemisi girebilir.

(700 için): USS Dallas'a kumanda ediyorsunuz. Çevremizde 5 tane Forrest Sherman sınıfı gemi bulunmakta. Amacınız aynı bölgede bulunan SSN 688'den daha çok gemi vurmak.

2- SHEKE'EM: (688 için) Sizi takip etmekte olan rus denizaltısından yapacağınız manevralarla kurtulmaya çalışacaksınız. Ruslar silah kullanmadan önce silah kullanmamanız emrediliyor.

(Alfa için): Bu sefer USS Los Angeles denizaltımız! kovalayan Rus denizaltısı rolündeyiz. Amerikalılar ateş açmadıkça silah kullanmamanız emrediliyor.

3-SUB OPS: (Alfa için): Bu bir devriye görevi. Leninski konsomol ile pollynary kıyılarında dolaşıp kontaklar arayacaksınız.

4- NUMAR CADAVER (688 için): Gibraltar boğazından geçmeye çalışan 4 yakıt tankerini batırırı. Onlara eşlik eden firkateynlere ise sizin için bir tehlike oluşturmadıkları sürece dokunmayın.

5- ESCAPE (688): USS Los Angeles, İtalya'dan henüz ayrıldığı sırada 2 Sovyet denizaltısı rotalarını değiştirirler ve yolunuzu kesmeye çalışırlar. Bu göreviniz denizaltıları atlatıp, batıya doğru kaçmak Sovyetlerin siz atlantiğe açıldığınızda peşinizi bırakacakları düşünülüyor. Onlar silah kullanmadan silah kullanmayın.

(700 için): Rus kaynaklarının aldığı haberlere göre, bir İtalyan limanından kalkan Los Angeles sınıfı saldırı denizaltısı Gibraltar boğazına yönelmiş durumda. Los Angeles, Akdenizden çıkana kadar atış menzilinde olun, aktif sonarlarınızı kullanın ve hakkında az şey bilinen bu denizaltı ile ilgili verileri toplayıp ses analizleri yapın.

6- GOLASH (688 için): Amerika Yugoslavya'nın yardım taleplerine olumlu cevap verir. Böylece yardım malzemeleri ve silah taşıyan bir konvoy Adriatik'e doğru yola çıkar. Göreviniz bölgedeki düşman savaş gemilerini ve denizaltılarını safdışı bırakmak.

7- CAT WALK (688 için): Japonya'nın kuzeyinde savaş çıkmış durumda ve typhoon tipi bir denizaltı, devriye görevi yaptığınız bölgeden geçecek. Typhoon'u yokedin ve onu koruma ile görevli diğer denizaltılara da dikkat edin. Bu görevde size LAMPS tipi helikopterler sarkıttıkları sonarlarla yardımcı olacaklar.

(Alfa için): Typhoon'u ne pahasına olursa olsun koruyun.

8- SURPRISE PARTY (688 için): Denizaltımız bu görevde bir donanmaya eşlik ediyor. Kuzeydoğu'ya, Norveç denizine gidecek olan bu donanma, hedefine yara almadan varmalı.

(Alfa için): Norveç denizine doğru gelmekte olan, bir veya iki denizaltı tarafından korunduğu sanılan düşman donanmasını size yardım edecek diğer kuvvetlerle beraber durdurun.

9- HOME COMING (688 için): Askeri araçlar ve malzemeler taşıyan bir konvoya eşlik edeceksiniz. Burada sizi bir donanma karşılayacak ve limana kadar eşlik edecek. Ancak bu malzemenin yerine ulaşması çok önemli. Bu yüzden limana kadar gemilere eşlik etmeye devam edin. Düşman olduğundan emin olduğunuz kontaklara ateş açabilirsiniz.

(Alfa için): Atlantik üzerinden, muhtemelen denizaltılarla korunan yük gemilerinin hedeflerine ulaşmalarına izin vermeyin.

10- HIT and RUN: Komutanların verdiği karara göre savaşı kazanmak için düşmana yapılacak bir ön savunmadan başka biryol kalmamıştır. Bazı durumlarda, en iyi savunma, iyi bir saldırı anlamına gelebilir. Bu sebeple düşmanı yıldırmak için kara hedeflerine saldırı düzenleyeceğiz. Bu görevde amacımız mümkün olabilen en kısa süre içinde füzelerimizi kontaklar kuracağımız kara hedeflerine fırlatmak ve bölgeden uzaklaşmak. Bu görev tamamı ile gizli olacak ve eğer yakalanırsanız Amerika sorumluluk kabul etmeyecek. Füzeleri kullandıktan sonra derinlerden gitmenizi ve düşman ile çatışmamanızı tavsiye ederim.

BATTLE OF BRITAIN

Osman TOPÇU

Battle Hawks 1942'den sonra mouse kontrollü simülasyonlara hasret kalan ve hem kafasını çalıştıracak hem de çok strateji bilgisi gerektirmeyecek oyunları arayanlara müjde. Lucasfilm Battle Havvks'dan sonra en az onun kadar iyi bir oyun olan Battle Of Britain'i geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdü. En az Battle Havvks kadar iyi olan Battle of Britain mouse, klavye ya da joystick ile oynanabiliyor. Eğer oyuna başlarken joystick kullanmak istiyorsanız, size sorulan soruya karşılık, Y tuşuna basın. Eğer istemiyorsanız, N tuşuna basmanız yeterli. Ben size ok tuşları yerine joystick'inizi kullanmanızı tavsiye ederim. Eğer joystick'i saçerseniz Amiganız sizden 3 şey yapmanızı isteyece* Bunlar sırasıyla şöyle:

1) Joystick'inizi ortalayın ve bir tuşuna basın.

2) Joystick'inizi sol üst köşeye ittirin ve ateş tuşuna basın.

3) Joystick'inizi sağ aşağı köşeye çekin ve ateş tuşuna basın.

Oyunun herhangi bir yerinde joystick'inizi doğrultamk için, Alt ve C tuşlarına basın. Oyunu yükledikten sonra bazı menülerden seçimler yapmanız gerekecek. Bir menüden bir seçeneği seçmek için pointer'i o seçeneğin üzerine götürün ve ışıklanınca bir tuşa basın. Eğer oyunu mouse veya joystick ile oynuyorsanız, değişik bir tuş sistemini bilmek zorundasınız. Eğer oyunda sol veya sağ kontrol tuşunu seçmeniz istenirse ve hangisinin hangisi olduğunu bilmiyorsanız (çoğunlukla ilk birkaç oynayışta bilemezsiniz) önce Main Menüyü okuyun, sonra da Training Flights'a geçin. Bf 109 tipi uçağı seçin ve kokpit görüntüsünden dışarıya bakarken 2 adet numara göreceksiniz (bu numaralar kanon ve makinalınızdaki mermi lokumlarının sayısıdır). Joystick veya mouse tuşlarından birine basın. Üst numara artarsa bastığınız tuşu SOL, alt numara azalırsa bastığınız tuşu SAĞ olarak kabul etmelisiniz.

Oyun yüklendiğinde karşınıza çeşitli menüler çıkacağından demin de bahsetmiştim. Karşınıza çıkacak ilk menü, Main Menü. Bu menünün solunda Spitfire'ların İngiliz kanalını bombalamaları, sağında da Stuka'ların dalmaları oldukça güzel yapılmış. Bu sahneler de oyuna bir hava katmış. Şimdi main menü seçeneklerine bakalım:

a) Fly Training Flight: Alıştırma yapmak istiyorsanız, bu seçeneği seçmelisiniz. Training Flight'ın sonuçları Combat Record (yaptığınız işleri gösteren kayıt)'unuzda gösterilmeyecek.

b) Fly Combat Flight: Hakiki uçuş yapmak için bunu seçmelisiniz. Bunda ekle ettiğiniz başarı Combat Record'unuza kaydedilecek.

c) **Fly Custom Mission**: Mission Builder (görev yaratıcı gövde) ile kendi yaratacağınız görevleri oynamanızı sağlar.

d) Play Campaign: Bu seçenekle değişik seferlerde yer alabilirsiniz. Eğer yeteri kadar iyi oynarsanız tarihi değiştirme şansınız var.

e) Review Combat Records: Bu seçenekle yapılan Record'lara bakabilirsiniz (aldığınız görevi daha önce uçmuş pilotların kayıtları).

f) Review Combat Film: Bu seçenekle. Review Combat film odasına geçersiniz. Bu odada daha evvelden kaydettiğiniz filmleri ve görevleri izleyebilirsiniz.

g) Exit From Program: Bu seçenekle oyunu terkedip Amiga'nın işletim sistemine dönebilirsiniz.

Evet Main Menü'deki seçenekler bunlar, şimdi daha ayrıntılı şekilde açıklayacağım.

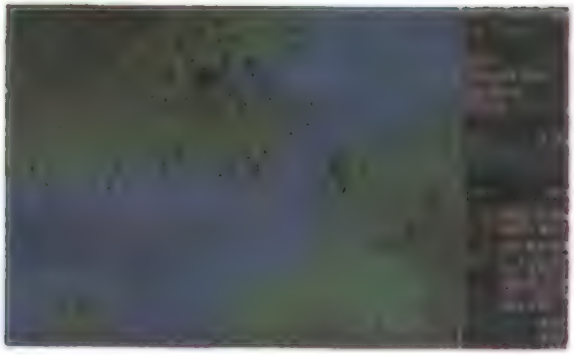
1) Training Flights: Oyunda uçmayı ve oyunu iyi oynamayı öğrenmek istiyorsanız, oyuna girmeden biraz alıştırma yapmanızda yarar var. Fly Training Flights seçeneği ile, sıra uçak seçimine gelecek. Burada 8 tane Alman ve İngiliz uçağı var. Ok'u uçağın siluetine veya yanındaki isme kliklerseniz o uçağı seçersiniz. Bundan sonra karşınıza 4 seçenekli bir menü daha çıkacak. Bu menüden de alıştırma uçuşlarını seçebilirsiniz. Mesela, bir avcı uçağı için seçeceğiniz uçuş ön kanat makinalısını denemek için iyi bir fırsat iken, bombardıman uçaklarını seçerseniz kanon kullanmayı daha çabuk öğrenebilirsiniz.

2) Fly Combat Flights: Bu görevler le tarihi yeniden yaşama şansınız var. Bu görevlerden biriyle uçarken uçtuğunuz taraf için yarattığınız pilotlardan birini kullanacaksınız. Bu pilotların başarıları ve başarısızlıkları da devamlı kaydedilecek. Combat Pilots seçeneğini seçtikten sonra yine uçak seçeceksiniz. Uçak seçtikten sonra da tarihe dayanan 8 görevden birini seçmelisiniz. Bu görevler zorluklarına göre baştan sona

doğru sıralanmıştır. Ama önce menü penceresinde sadece 4 görevi göreceksiniz. Diğer görevleri görmek için, pencerenin yanındaki çubukla menüyü kaydırın.

3) Fly Custom Missions: Bu seçenekle daha evvel Mission Builder ile yarattığınız görevleri uçabilirsiniz. Bunun için karşınıza daha evvel kaydettiğiniz görevlerin listesi çıkınca (Mission Builder ile yaptıklarınızın) ikonu istediğiniz görevin üzerine getirip klikleyin.

4) Play Campaign Missions: Campaign Missions'ı seçtiğinizde elinize tarihi değiştirme şansı geçiyor. İsteğinize göre Alman veya İngiliz kuvvetlerini de seçebilirsiniz. Hava koşullarını gözönüne alarak 2 veya 3 gün içinde ancak bir uçuş yapabiliyorsunuz. Ayrıca bunun çok önemli efektleri de bulunuyor. Mesela Alman tarafını aldıysanız ve bazı belirli İngiliz takviye noktalarını tahrip ettiyseniz, o noktaları İngiliz komutaları altında size verilecek belirli bir süre oynayamayacaksınız. Her görevi bitirince karşınıza skor ekranı çıkacak. Bu ekrandan galibiyete yakın tarafı görebilir ve durum değerlendirmesi yapabilirsiniz. Eğer İngilizler'e komuta ediyorsanız, 16 eylül'e kadar dayanmayı başarırsanız savaşı kazanacaksınız (16 Eylül Luftwaffe'nin Operation Sea Lion'u engellediği tarih). Ayrıca yeterli sayıda Luftwaffe vurursanız, düşmanın hava gücü azalacağı ve bazı noktalara takviye yapamayacağından yine kazanabilirsiniz. Eğer Alman cephesindeyseniz, aynı olay yeteri kadar Fighter Command vurmakla gerçekleşecek (Böylece Luftwaffe'lerin ezici üstünlüğü söz konusu olacak). Hangi tarafı tutarsanız tutun son zafer 20 ile 25 civarında görev bitirince olacak.



Play Campaign seçeneğini seçince karşınıza başka bir menü çıkacak. Bu menüdeki seçenekler şöyle:

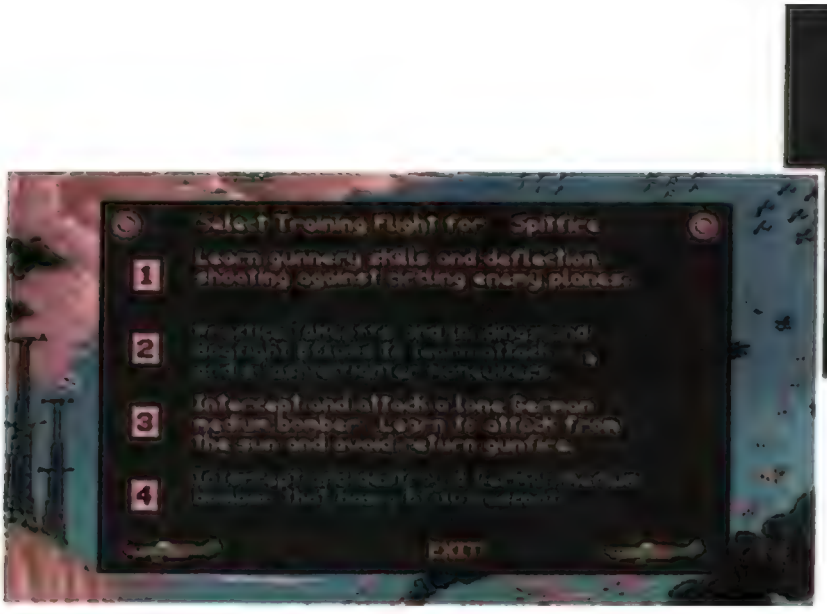
Start New Campaign Directing The Raf: Bu seçenekle bir İngiliz seferi yaratabilirsiniz (bunun başlama tarihi 10 Temmuz 1948 olacak). Seferinizin ismini yazıp Return'e basınca Campaign Map'e gidiyorsunuz.

Start New Campaign Directing The Luftwaffe: Bu seçenek de bir Alman seferi yaratır.

Continue Campaign İn Progress: Bunu seçince o ana kadar yarattığınız seferlerin bir listesi gözükecek (kaydedilmiş olmak şartıyla). Eğer listenin tümünü göremiyorsanız işaretçiyi aşağı bakan oka getirerek menüyü kaydırabilirsiniz. Listenin en altında iki seçenek var. Bunlar Retry ve Cancel (tekrar deneme ve vazgeçme).

Exit: Main Menu'ye dönüş.

Yeni bir Campaign'e başladığınızda veya varolanların birini seçtiğinizde, Campaign Map'e gideceksiniz. Bu bir harita ve tepesinde de Campaign yazıyor (ayrıca tarihi ve zamanı da var). Sizin yapmanız gereken şey de uçağınızı uçuş gruplarına göre organize ederek onlara emirler vermek ve o günün uçuşuna başlamak. Bu Campaign Map Flight Briefing Map'e benziyor (Ingilte-



renin güneyi, İngiliz kanalı ve Fransa - nın kuzey sahillerini gösterdiği için). Harita her taraf için değişik bilgi **içerir.** Eğer bir RAF Campaign ile oynuyorsanız haritada tüm gemi konvoyları ve İngiliz yer tesisatlarını gösteren ikonlar göreceksiniz. O anda saldırıya uğramış veya uğrayacak olanların üstü değişik biçimde ışıklandırılmış olacaktır. Bu hedefler havaalanlarını, radar siteleri ve fabrikaları içerir. Ayrıca değişik kanatlardaki Luftvvaffe uçaklarının saldırılarında görebilirsiniz. Eğer Luftwaffe Campaign'de oynuyorsanız saldırabileceğiniz tüm hedefleri gösteren ikonlar göreceksiniz (yer teşkilatları ve konvoylar dahil). Bundan sonra da saldırı için nereye uçak yollayacağınıza karar vermelisiniz. Haritanızda bulunan yer tesisatları hakkında bilgi almak için mouse işaretçinizi herhangi bir tesisat ikonu üzerine getirmeniz kafi. Bu durumda sağ alt köşede tesisatın ismini ve istatiklerini görebilirsiniz (hasar görüp görmediği, yıkıldığı vs.). Alman ve İngiliz kampları için de ekranın altında dört düğme göreceksiniz. Bunlar:

Briefing: Campaign'inizin statüsü hakkında izahat verir ve her iki tarafında zafer ve yenilgiye ne kadar yakın olduğunu gösterir.

Roster: Bununla o günün görevlerine göre pilot yaratabilir, pilot ve müretebat seçebilirsiniz.

Cancel: Main menü'ye dönüş.

Go **Flight:** Bu seçenekle de görevin ze başlarsınız.

Uçuş Grupları

Bir Campaign görevine başlamadan **önce** yapmanız gereken şey, komutana altındaki uçakları değişik uçuş grupa- na ayırmak. Bir ünite olarak beraber uçan uçakların uçuş grubu numarası verilecek. Her uçuş grubundaki uçağın tipi ve numarasını belirleyip bir uçuş planı yaratmalı ve tipi ile numarasını belirlediğiniz uçağı bir spesifik uçuş objektifine koymalısınız. Planes Available yazısının yanında göreceğiniz numara uçuş gruplarına koyabileceğiniz uçak sayısını gösterir. Bu kelimelerin altında her grubun bileşimini belirten beş düğme var. Bunlar:

Flight **Group:** Mouse veya joystiğinizin düğmesine basarak elinizdeki uçuş gruplarını tek tek görebilirsiniz. Bir uçuş grubu yaratmak için önce bir uçak cinsi seçmeli ve de elinizde bulunan uçaklardan birini o gruba vermelisiniz.

Plane Type: Burada da mouse veya joystiğin düğmesine basarak belirli bir uçuş grubuna verebileceğiniz değişik tipteki uçakları tek tek görebilirsiniz. Her uçuş grubu AYNI cins uçaklardan oluşturulmalıdır. Mesela bir Raf Campaign'de oynuyorsanız içinde hem Spitfire hem de Hurricane bulunan bir grup kuramazsınız (eğer çok ihtiyacınız varsa ilk grupta Spitfire'lar ikinci grupta da Hurricane'ler yaratabilirsiniz).

Number of Planes: Bu seçenek, yarattığınız uçuş grubunun uçak sayısını belirlemenize yarar. Bir uçuş grubunun verdiğiniz görevi yapmasını istiyorsanız o grupta en az bir uçağınızın bulunması gerekmektedir. Sol mouse tuşuna basarak uçak sayısını çoğaltabilir, sağ mouse tuşuna basarak da azaltabilirsiniz.

Formation: Herhangi bir düğmeye basarak yarattığınız uçuş grubunun teşkilini görmenizi sağlar.

Orders: Düğmeye basarak uçuş grubunuz için emirleri ve görevleri tek tek görebilirsiniz. Rafı kontrol ediyorsanız fighterlarınızın düşman fighterlarına veya bombardıman uçaklarına saldırıp saldırmayacaklarını ayarlamanız lazım. Eğer Luftwaffe'yi yönetiyorsanız seçimleriniz uçak cinsine göre değişiyor.

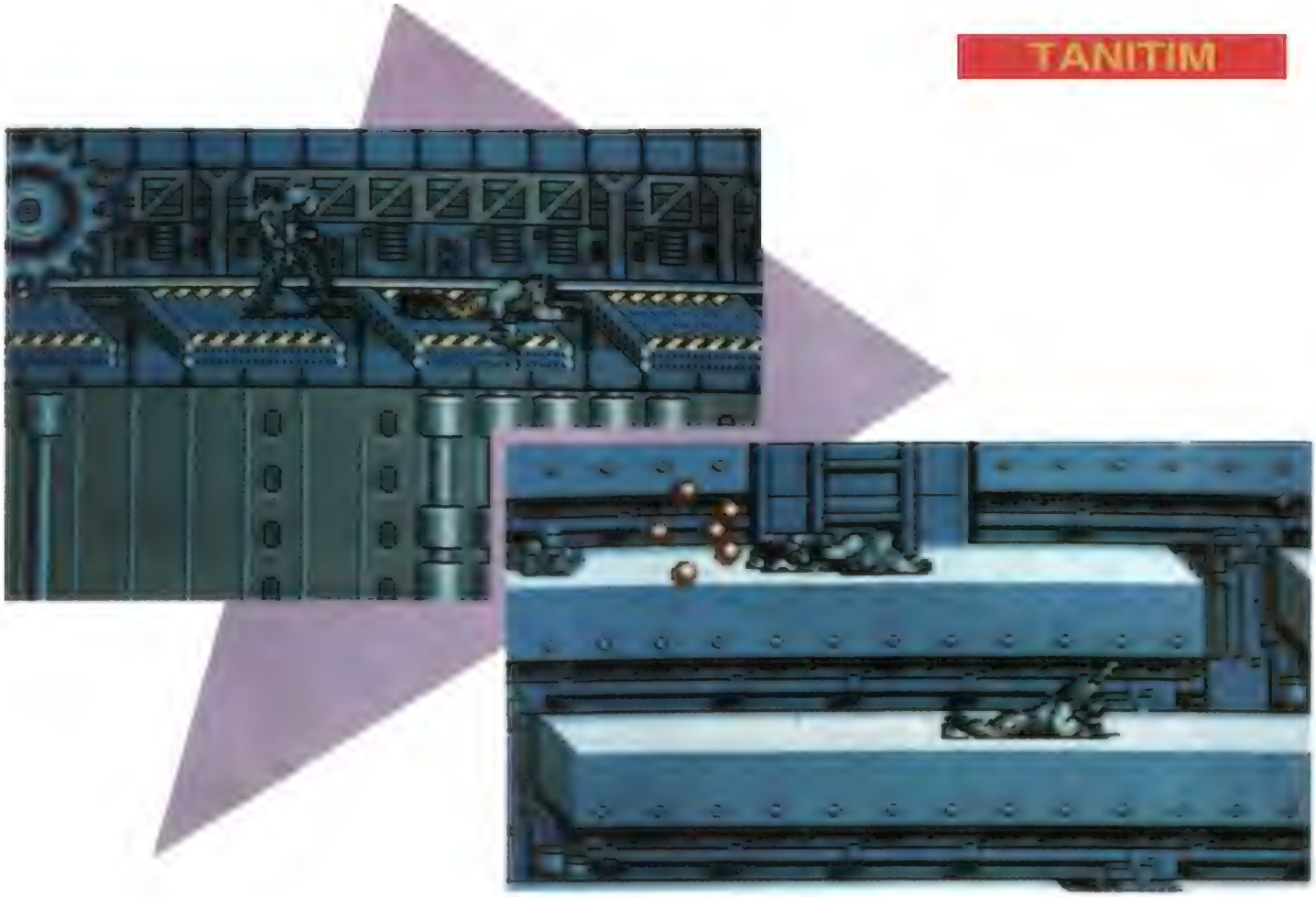
Gelecek ay Battle Of Britain oyununun tanıtımına devam edeceğim. Sizlerde o zamana kadar oyunu ana hatları ile tanır ve umarım hoşlanırsınız...

MIDNIGHT RESISTANCE

King JEFF

Eskiden GREEN BERET'in başından kalkmayan arkadaşlar artık mutlu olabilirler. O mükemmel oyunu daha AMIGA'da yapmadılar ama ona yakışan ve benzeyen güzel bir oyun sonunda bilgisayarcılarınızda. Ama hemen koşup bilgisayarcınıza gitmeden önce şu yazıyı okuyun bir kere. Oyun OCEAN'nın son hit'i. Oyunda gerek grafik gerekse ses bakımından AMIGA'nın üstün özellikleri kullanılmamış ama hız olarak çok iyi. Animasyonlar oldukça çok ve detaylı. Özellikle kahramanımızın ayakta ve yatarken (bu hareketlere merdivende ve zıplar vaziyeti katmıyoruz) her yöne ateş edebildiğini düşünürsek oldukça haklı olduğuma karar verebilirsiniz. Kahramanızın yerde sürünmesi çok güzel yapılmış. Oyunumuz tipik bir blast'em up. Önünüze çıkanların hepsini temizlemeniz gerekiyor. Şu günlerde moda olan silah dükkânına (bölümüne) girip extra silahlar almayı bu oyuna da koymuşlar. Bu oyunda para yerine anahtara benzeyen şekilleri topluyoruz. Neyse oyunumuzu açıklamaya başlayalım. Hazır mısınız?

Oyunumuz başlarken kız arkadaşımız oyunun başında jipiyle bize yardım ediyor. Burada ateş etmenize gerek yok. Jipin önüne gelen düşmanlar anında ölüyorlar. Jip hareket ederken aracın üstüne de çıkabilirsiniz. Yalnız bu yardım oyunun sonuna kadar sürmüyor. Biraz ilerdeki tümseğe gelince sizin içeri girmenizi bekliyor. Eğer siz onu daha çok görmek için fazladan oyalanırsanız sizi beklemeden geri gidiyor. Artık yalnızsınız. Eğer oyunu iki kişi oynamıyorsanız tabii. İş bununla kalmıyor esas problem şimdi başlıyor. Kız kimin sevgilisi? Durun! hemen kavgaya başlamayın, bu konuyu oyun bitince tartışırsınız. Bu arada karşınızdan ve arkanızdan düşmanlar geliyor. Hiç zaman kaybetmeden onları öldürün. Size anahtar benzeri bir nesneler bırakacaklar. Bu nesneleri toplayın. Hepsini toplamanıza gerek yok. Çünkü sadece altı tane taşıyabiliyorsunuz. Kahramanımızın ölünce silahını yere bırakması da oyunun gerçekçi yanı. Yeni adamla gidip silahı almazsak, normal bir silahla devam edebiliriz.-Biraz sonra ilk zorlu düşmanınız karşınıza çıkacak. Dev bir



tank. Tankın üzerindeki topun basınca bir adam yavaş yavaş size ateş ediyor. Oyunun ustaları için eğlence burada başlıyor. Tankı iki türlü yok edebiliriz. Biraz önce dediğim gibi birisi acemiler diğeri de ustalar için. Ustalardan başlayalım. İlk önce tankın üzerindeki adamı yok edebiliriz. Daha sonra tank devamlı el bombası atmaya başlayacak. Daha sonra alt kısmı yok ederek burayı geçebiliriz. Acemiler içinse ilk önce tankın alt kısmını yok ederek bir hareketle tankın tamamını patlatabilirler. Tankla işimiz bitince merdivenlerden yukarı çıkarak silah deposuna girebiliriz. İlk silah deposundaki silahlar ve yaptıkları işler şunlar:

FULL AUTO: Mermi yerine füze atar Joystick ateş düğmesine devamlı bas»lırsa, durmadan seri bir biçimde ateş eder.

3 **WAY:** Gelecek kademe için oldukça gerekli bir silah. Attığınız toplar üç farklı yöne gider.

FİRE: Silahınızı alev makinasına çevirir. Bence pek kullanışlı değil.

BULLET: Extra mermi. Mermi resminin altındaki sayı kadar o anki silahınıza mermi ekler. İlk iki dükkandaki mermilerin sayısı beş yüzdür.

NITRO: Oyun esnasında shift'e basılınca havaya mermi bir parça atarak yukarıdaki her şeyi yok eder. Öteki oyunlardaki SMART görevini görür.

BARRIER: Kalkan benzeri parçadır. Oyun esnasında kahramanımızın etrafında dönerek çevresindeki düşmanları öldürür. Çok işe yarıyor ama kötü olan tarafı vurulunca bu parçayı kaybediyorsunuz.

Birinci silah deposunda bu silahlar mevcut İkinci kademe için 3 WAY silahı ve NITRO'yu almayı unutmayınız, ikinci kademede yine bir tank sizi bekliyor. Daha ilerilerde aşağıya inmenizi sağlayan merdivenler, merdivenlerin üzerinde de gözükmeyen bir tabaka var. Merdivenin üzerine gelerek aşağıya doğru ateş edin. Mermileriniz aşağıya ulaşıyorsa aşağıya inebilirsiniz de mektir. Burada zorlu bir düşman var. Aşağıya inince yürüyen bantlara geliyorsunuz. Burada dişlilerin altına doğru sürükleniyorsunuz. İlk işiniz bantın hareketinin tersine giderek banta ateş etmek olsun. Bantı yok ettikten sonra attaki dişliye çarpmadan aşağıdaki yürüyen bantı yokedin. Bu işlemi birkaç kez tekrarlamanız gerekiyor. Burayı da geçtikten sonra yine silah deposuna geliyorsunuz. Bu silah deposunda farklı olarax şu silahlar var:

SHOOT GÜN: Seri ateş etmenizi sağlayan fazla kullanışlı olmayan bir silah.

H M: NITRO'ya benzer ama ateş yerine güdümlü füze atar. Üçüncü kademede bu silah oldukça gerekecek. Bu silahla beraber 3 WAY'ide alırsanız, üçüncü kademede oldukça rahat ilerlersiniz.

Uzun bir savaştan sonra üçüncü kademeye geldiniz. Ağaçlık, yeşilik bir bölgede savaşa hazır olun. Burada GREEN BERET'ten tanıdığınız havan topçuları karşınıza çıkıyorlar. Biraz ileride aşağı yukarı hareket eden ve lazer atan dev bir topla karşılaşıyoruz. 3 WAY'iniz yoksa işiniz zor. Daha sonra yukarı doğru hareket eden platformlara geliyoruz. Burada uçan yaratıklar başınıza çok büyük dert oluyorlar. Hiç zaman kaybetmeden shift'e basarak H M'nizi kullanın. Burada en etkili silah H M. Bu bölümün son düşmanları dev bıçkılar. Hem de dört tane. Eh hadi hayırlısıyla geçin bakalım.

Oyunumuz hareketli oyunları sevenler için ideal. Özellikle iki kişilik oynandığı zaman oldukça çok zevk veriyor. Grafik ve ses bakımdan biraz yoksun ama yine de oldukça hareketli. Blast'em up'çılar düşmanları öldürmeye ne dersiniz? Sesinizi duyar gibi oluyorum. YOK EDELİM ONLARI!!...

Ocean 512k - 2 disket.

Bu ay BASIC köşemizde iki küçük programımız var: RENKLER ve MEKİK. Programları her zaman olduğu gibi yine AMIGA BASIC'in liste penceresine yazıp boş bir diskete kaydedin.

Renkler programı çalıştırıldığında, ilginç renk geçiş efektleri yaratacaktır. Hoşlanacaksınız.

Mekik programı, vereceğiniz açı değerlerine göre üç boyutlu mekik çizecektir. Program çalıştırıldığında sizden x, y ve z açı larının değerini ister. Uzay mekiği, vereceğiniz değerlere uygun olarak çizilecektir.

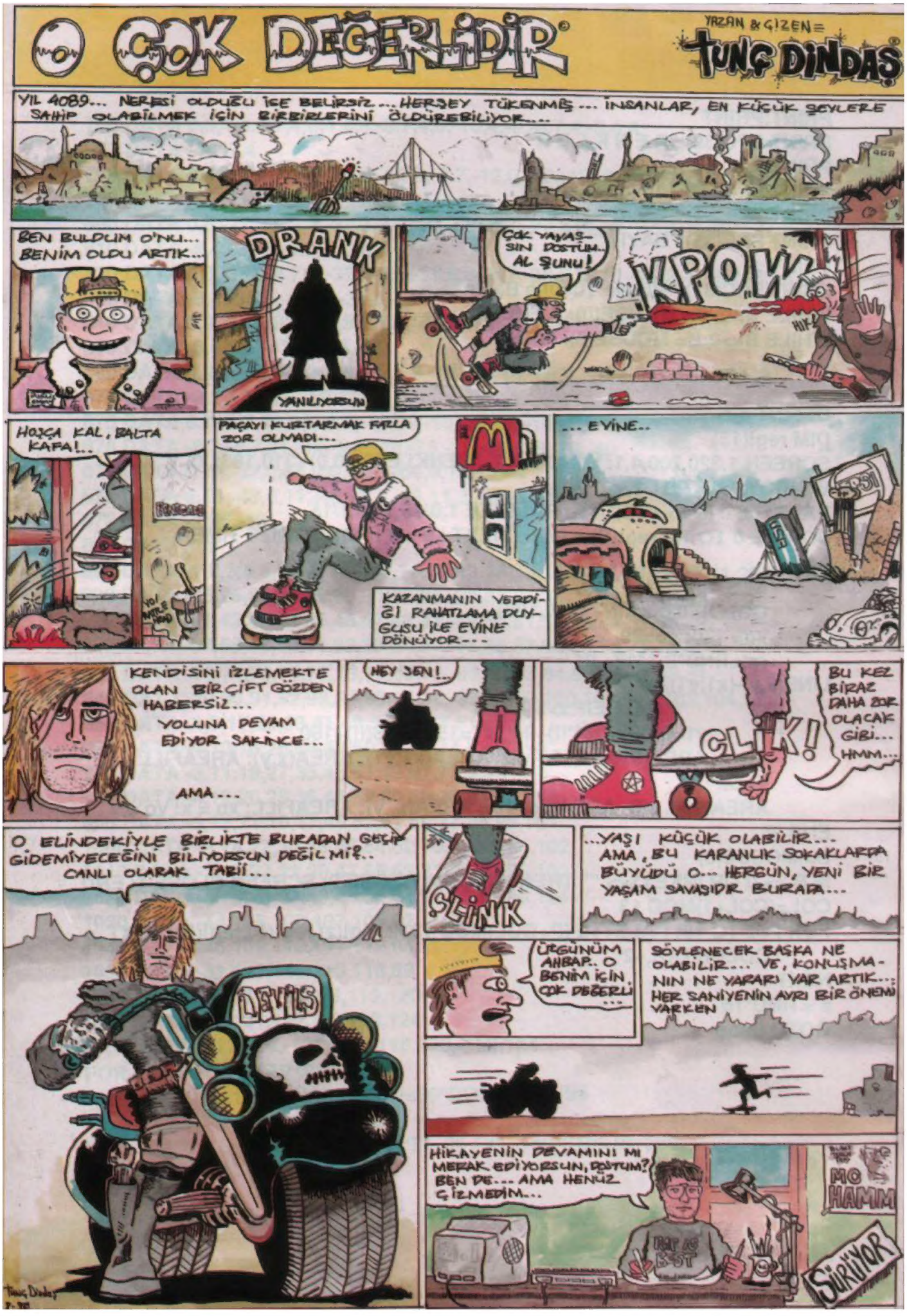
```
10 WINDOW 1, "Mekik", (0,0)-(631,186), 0
20 X=0:Y=0:Z=0:X3=0:Y3=0:Z3=0:AM=0:BM=0
21 CM=0:DM=0:EM=0:FM=0:GM=0:HM=0:IM=0
25 D=0:P=0:B=0:H=0:U=0:V=0:U1=0:V1=0
30 DIM V(300,3),E(300)
40 COLOR 1,2:CLS
50 READ NV
60 FOR P=1 TO NV
70 READ V(P,1),V(P,2),V(P,3)
80 V(P,1) = .12*V(P,1)
90 V(P,2) = .12*V(P,2)
100 V(P,3) = .12*V(P,3)
110 NEXT P
120 READ NE
130 FOR E=1 TO NE
140 READ E(E)
150 NEXT E
170 D=120
190 INPUT "3 aciyi verin x,y,z: "; P0,P1,P2
210 CLS:pi = 3.1416
220 P= (2*pi) * P0 / 255 - pi
230 B= (2*pi) * P2 / 255
240 H= (2*pi) * P1 / 255
250 GOSUB 390
260 XV = -D * CP * SH: REM —ALTRUTIN—
270 YV = -D * CP * CH
280 ZV = -D * SP
290 REM —NE NOKTALARI—
300 FOR E=1 TO NE
310 X = V(ABS(E(E)),1)
```

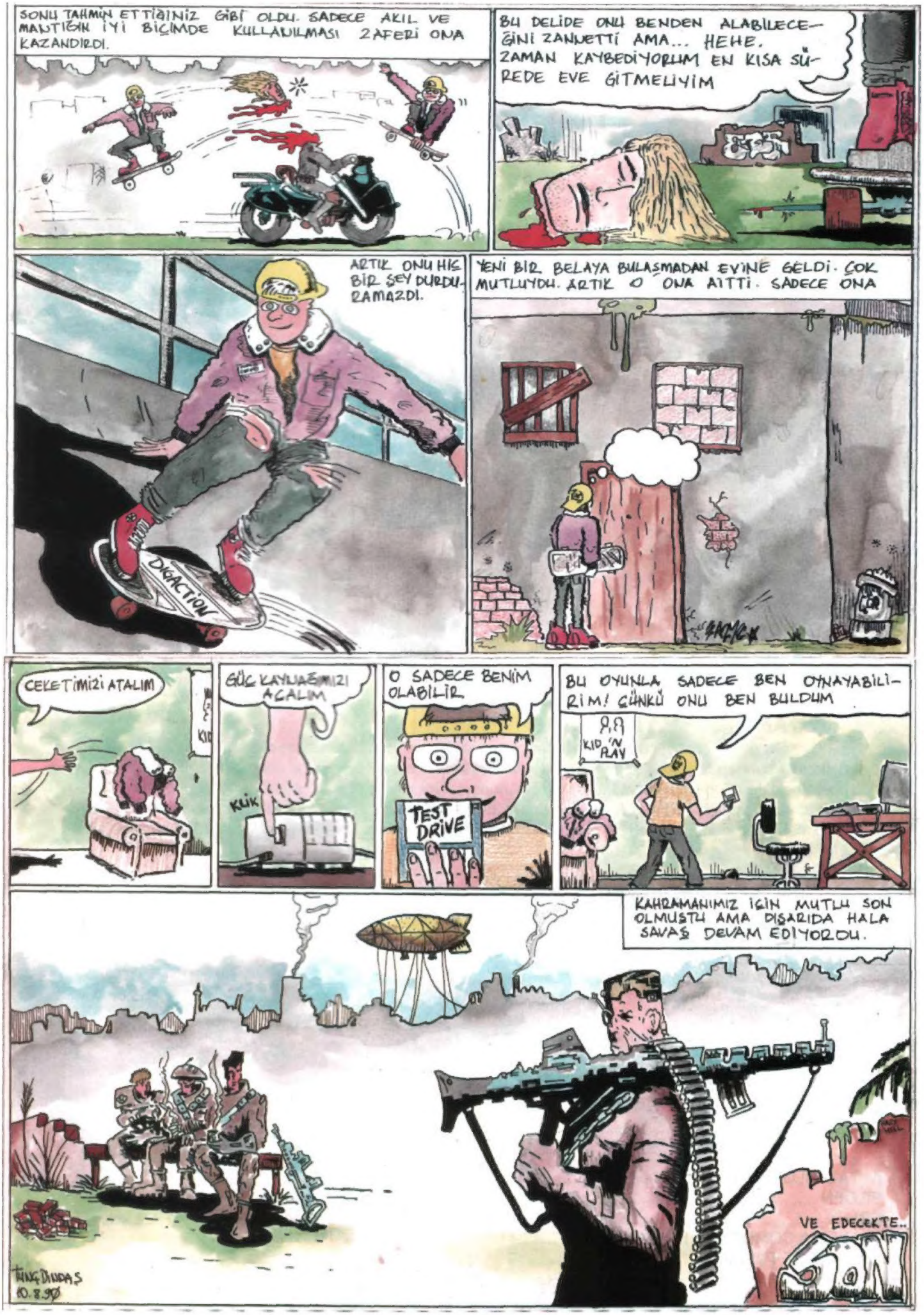
```
320 Y = V( ABS( E ( E )), 2 )
330 Z = V( ABS( E ( E )), 3 )
340 GOSUB 520
350 IF E(E)>0 THEN LINE( U1*2+75,V1+20 )-( U*2+75,V+20 )
360 U1 = U: V1 = V
370 NEXT E
380 GOTO 190
390 CH = COS(H): SH = SIN(H)
400 CP = COS(P): SP = SIN(P)
410 CB = COS(B): SB = SIN(B)
420 AM = CB * CH - SH * SP * SB
430 BM = -CB * SH - SP * CH * SB
440 CM = CP * SB
450 DM = SH * CP
460 EM = CP * CH
470 FM = SP
480 GM = -CH * SB - SH * SP * CB
490 HM = SH * SB - SP * CH * CB
500 IM = CP * CB
510 RETURN
520 X = X - XV
530 Y = Y - YV
540 Z = Z - ZV
550 X3 = AM * X + BM * Y + CM * Z
560 Y3 = DM * X + EM * Y + FM * Z
570 Z3 = GM * X + HM * Y + IM * Z
580 U = 135 +13.5* D - X 3 / Y 3
590 V = 80-11.5 *D*Z3   Y3
600 RETURN
610 DATA 124
620 DATA 0,-2.2,46.1.5.-2.6,46,2.2,-4.6,46,1.7,-6.5,46,0,-6.7,46
630 DATA -1.7,-6.5.46.-2.2.-4.6,46,-1.5,-2.6,46
640 DATA 0,-.8,43,2.8,-1.5,43,4,-4.5,43,3,-7.2,43,0,-8,43,-3,-7.2,43
650 DATA -4,-4.5,43,-2.8.-1.5,43
660 DATA 0,1.7,38,4.6.0.38,5.8,-4.4,38,4,-8.2,38,0,-9,38,-4,-8.2,38
670 DATA -5.8,-4.4,38,-4.6,0,38
680 DATA 0,4,32.5,4.5.1.32.5,5.8,-4.6,32.5,4,-9,32.5,0,-9.5,32.5,-4,-9,32.5
690 DATA -5.8,-4.6,32.5.-4.5,1,32.5
700 DATA 0,8,26.3,3.5,7,26.3,7.8,2,26.3,8,-7,26.3,0,-9.8,26.3,-8,-7,26.3
710 DATA -7.8,2,26.3,-3.5.7.26.3
720 DATA 0,8,21.5,3.8,7.5,21.5,8,3,21.5,8,-8,21.5,0,-9.8,21.5,-8,-8,21.5
730 DATA -8,3,21.5,-3.8,7.5,21.5
740 DATA 0,8,14,4.7,7,14,8,4,14,8,-8.7,14,0,-10,14,-8,-8.7,14,-8,4,14
750 DATA-4.7,7,14
```

```
760 DATA 0,8,4,4.7,7,4,8,4,4,8,-8.7,4,0,-10,4,-8,-8.7,4,-8,4,4
770 DATA -4.7,7,4
780 DATA 0,8,-12,4.7,7,-12,8,4,-12,8,-8.7,-12,0,-10,-12,-8,-8.7,-12,-8,4,-12
790 DATA-4.7,7,-12
800 DATA 0,8,-27.3,4.7,7,-27.3,8,4,-27.3,8,-8.7,-27.3,0,-10,-27.3,-8,-8.7,-27.3
810 DATA -8,4,-27.3,-4.7,7,-27.3
820 DATA 0,8,-35.6,4.7,7,-35.6,8,4,-35.6,8,-8.7,-35.6,0,-10,-35.6,-8,-8.7,-35.6
830 DATA -8,4,-35.6,-4.7,7,-35.6
840 DATA 0,9,-43,2,8.5,-43,8.8,1.5,-43,9,-10,-43,0,-10.8,-43,-9,-10,-43
850 DATA -8.8,1.5,-43,-2,8.5,-43
860 DATA 0,9.5,-48,2,9.3,-48,9.2,1.5,-48,10,-10,-48,0,-10.2,-48,-10,-10,-48
870 DATA -9.2,1.5,-48,-2,9.3,-48
875 DATA 8.7,-8.7,21,15,-8.7,-16,35,-10,-36,35,-10,-40
876 DATA -8.7,-8.7,21,-15,-8.7,-16,-35,-10,-36,-35,-10,-40
877 DATA 0,13,-37,0,33,-60,0,33,-69,0,14,-60
878 DATA 6,11 ,-43,6,11 ,-48,11,5,-43,11,5,-48,-6,11 ,-43,-6,11 ,-48,-11,5,-43
879 DATA-11,5,-48
880 DATA 259
890 DATA -1,2,3,4,5,6,7,8,1 ,-9,10,11,12,13,14,15,16,9,-17,18,19,20,21,22,23,24,17
900 DATA -25,26,27,28,29,30,31,32,25,-33,34,35,36,37,38,39,40,33
910 DATA -41,42,43,44,45,46,47,48,41,-49,50,51,52,53,54,55,56,49
920 DATA -57,58,59,60,61,62,63,64,57,-65,66,67,68,69,70,71,72,65
930 DATA -73,74,75,76,77,78,79,80,73,-81,82,83,84,85,86,87,88,81
940 DATA -89,90,91,92,93,94,95,96,89,-97,98,99,100,101,102,103,104,97
950 DATA -1,9,17,25,33,41,49,57,65,73,81,89,97
960 DATA -2,10,18,26,34,42,50,58,66,74,82,90,98
970 DATA -3,11,19,27,35,43,51,59,67,75,83,91,99
980 DATA -4,12,20,28,36,44,52,60,68,76,84,92,100
990 DATA -5,13,21,29,37,45,53,61,69,77,85,93,101
1000 DATA -6,14,22,30,38,46,54,62,70,78,86,94,102
1010 DATA -7,15,23,31,39,47,55,63,71,79,87,95,103
1020 DATA -8,16,24,32,40,48,56,64,72,80,88,96,104
1030 DATA -44,105,106,107,108,92
1040 DATA -46,109,110,111,112,94
1050 DATA -81,113,114,115,116,89
1060 DATA -82,117,118,-83,119,120
1070 DATA -87,121,122,-88,123,124
1080 DATA -117,119,-121,123,-118,120,-122,124
FOR i!=0 TO 18 STEP .05
        x=150*SIN(i!)+160:y=90*COS(ra!*i!)+96
            IF z>10 THEN
            y1=90*SIN(rari!)+96: x1=150*COS(i!)+160:
```

```
PRINT:PRINT
PRINT SPC(32);"R E N K L E R "
PRINT
PRINT SPC(39);"Amiga Dunyasi"
PRINT
PRINT SPC(35);"SAYI 4"
PRINT
PRINT SPC(31);"Mouse Tusuna Basin"
WHILE B=0: B= MOUSE(O): WEND
WHILE B<>O:B= MOUSE(O): WEND


DEFINT a-z
DIMreg!(15)
SCREEN 1,320,200,4,1: WINDOW 2, "RENKLER", (0,0)-(310,186), 0,1
WINDOW OUTPUT 2
PALETTE 0 ,0/15,1 15.1 15 : PALETTE 1,0/15,1/15,1/15
FOR P = 0 TO 15: reg!(P) = P/15 : NEXT : z = 0 : RANDOMIZE TIMER
Loop:
        CLS
        COLOR 0,0:PAINT (160,100)
        xo=160:yo=99
        ra!=RND*3.1416*.01
LINE(x,y)-(x1,y1),,bf
                        ELSEIF z>5 THEN
                y1=90*SIN(rari!)+96 : x1=150*COS(I!)+160
                AREA(3l0-xl.l86-y1): AREA(x1,y1): AREA(x,y): AREAFILL
        ELSE
        AREA(160, 99): AREA(xo, yo): AREA(x, y): AREAFILL: xo = x: yo = y
END IF
B= MOUSE(O)
IF B <> 0 OR INKEYSo - THEN WINDOW CLOSE 2: SCREEN CLOSE 1: END
COL=(COL+1)MOD13
FOR P=2 TO 15: PALETTE (P+COL)MOD 13+2,reg!(z),reg!(P),reg!(P): NEXT
        COLOR COL+2
NEXT
z = RND*15
GOTO Loop
```


O ÇOK DEĞERLİDİR
YAZAN & ÇİZEN = TUNÇ DİNDAŞ
YIL 4089... NEREDE OLDUĞU İÇE BELİRSİZ... HERŞEY TÜKENMİŞ... İNSANLAR, EN KÜÇÜK ŞEYLERE SAHİP OLABİLMEK İÇİN BİRBİRLERİNİ ÖLDÜREBİLİYOR...
BEN BULDUM O'NU... BENİM OLDU ARTIK...
DRANK
YANILIYORSUN
ÇOK YAVAŞSIN DOSTUM. AL ŞUNU!
KPOW
HOŞÇA KAL, BALTA KAFA!..
PAÇAYI KURTARMAK FARLA ZOR OLMADI...
KAZANMANIN VERDİĞİ RAHATLAMA DUYGUSU İLE EVİNE DÖNÜYOR...
... EVİNE..
KENDİSİNİ İZLEMEKTE OLAN BİR ÇİFT GÖZDEN HABERSİZ... YOLUNA DEVAM EDİYOR SAKİNCE... AMA...
HEY SEN!..
CLİK!
BU KEZ BİRAZ DAHA ZOR OLACAK GİBİ... HMM...
O ELİNDEKİYLE BİRLİKTE BURADAN GEÇİP GİDEMİYECEĞİNİ BİLİYORSUN DEĞİL Mİ?.. CANLI OLARAK TABİİ...
DEVILS
ŞLİNK
...YAŞI KÜÇÜK OLABİLİR... AMA, BU KARANLIK SOKAKLARDA BÜYÜDÜ O... HERGÜN, YENİ BİR YAŞAM SAVAŞIDIR BURADA...
ÜRGÜNÜM ANBAR. O BENİM İÇİN ÇOK DEĞERLİ...
SÖYLENECEK BAŞKA NE OLABİLİR... VE, KONUŞMANIN NE YARARI VAR ARTIK...; HER SANİYENİN AYRI BİR ÖNEMİ VARKEN
HİKAYENİN DEVAMINI MI MERAK EDİYORSUN, DOSTUM? BEN DE... AMA HENÜZ ÇİZMEDİM...
MG HAMM
SÜRÜYOR


SONU TAHMİN ETTİĞİNİZ GİBİ OLDU. SADECE AKIL VE MANTIĞIN İYİ BİÇİMDE KULLANILMASI ZAFERİ ONA KAZANDIRDI.
BU DELİDE ONU BENDEN ALABİLECEĞİNİ ZANNETTİ AMA... HEHE. ZAMAN KAYBEDİYORUM EN KISA SÜREDE EVE GİTMELİYİM
ARTIK ONU HİÇ BİR ŞEY DURDURAMAZDI.
DIGACTION
YENİ BİR BELAYA BULAŞMADAN EVİNE GELDİ. ÇOK MUTLUYDU. ARTIK O ONA AİTTİ. SADECE ONA
CEKETİMİZİ ATALIM
GÜÇ KAYNAĞIMIZI AÇALIM
KLİK
O SADECE BENİM OLABİLİR
TEST DRIVE
BU OYUNLA SADECE BEN OYNAYABİLİRİM! ÇÜNKÜ ONU BEN BULDUM
KID 'N PLAY
KAHRAMANIMIZ İÇİN MUTLU SON OLMUŞTU AMA DIŞARIDA HALA SAVAŞ DEVAM EDİYORDU.
VE EDECEKTE..
SON
TUNÇ DUDAŞ
10.8.90